

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

№ 10  
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Call of Juarez

подробно о преподобном

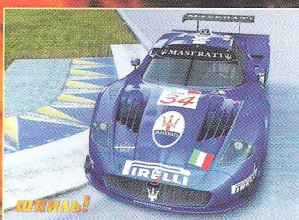
## В тылу врага II

и в лоб, и по лбу

## Stronghold 2

сделано без брака

## ПОСТЕРЫ!



### В НОМЕРЕ:

В тылу врага II, Адреналин 2: Час пик, Persona 3, Rise of Nations: Rise of Legends, Rule of Rose, Черный корсар, DropTeam, Sniper Elite, Call of Juarez, Reservoir Dogs, Games Convention 2006 в Лейпциге, Karpaty Summer Cup 2006, Хван Тай Ким, Второй Киевский Аниме Фестиваль, Quadro SLI

dj move

CLUB  
SETTINGS



Подписной индекс — 23852



Під Владою Якості



дякую за  
МИСТЕЦТВО НАТХНЕННЯ



LCD Монітори FLATRON *Emotional*

Висока Яскравість: 300 кд/м². • Широкий Кут Огляду: 170 градусів по горизонталі, 170 градусів по вертикалі. • Ультрависокий Коефіцієнт Контрасту: 2000:1 (DFC). Ультрашвидкий Час Відповіді: 4 мілісекунди. • Ввідні параметри: 15P в D-sub, DVI-D. Роздільна здатність: 1280x1024 (SVGA).  
Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000, <http://ua.lge.com>



# РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОМ МИРЕ

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ  
**GRAND® GAME**  
НА БАЗЕ РЕВОЛЮЦИОННЫХ ПРОЦЕССОРОВ  
**INTEL® CORE™ 2 DUO**



Два ядра.  
Делай больше.



**GRAND®**  
Game

**3400**  
ГРН.

**GRAND®**  
GamePlus

**4300**  
ГРН.

Процессор Intel Core 2 Duo E6300 1.86 Ghz  
Материнская плата Asus  
ОЗУ DDR II 2x256MB PC2-4200 Samsung  
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GS GigaByte  
Винчестер SATA 160 GB Seagate  
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS  
Корпус Grand 319SK with PS 350W

Процессор Intel Core 2 Duo E6400 2.13 Ghz  
Материнская плата Asus  
ОЗУ DDR II 2x512MB PC2-5300 Samsung  
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GT Asus  
Винчестер SATA 200 GB Seagate  
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS  
Корпус Grand 318SK with PS 350W

**+ диск с играми в подарок!**

При покупке ПК на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo  
в подарок DVD-диск с играми Lineage2 и Counter-Strike.  
Играйте с нами на игровых серверах компании  
КПИ-Сервис ([www.la2.grand.ua](http://www.la2.grand.ua), [www.cs.kpi.com.ua](http://www.cs.kpi.com.ua))



**WWW.GRAND.UA**

Заказ Доставка Консультации

IT-Хиты в онлайн-магазине  
компании КПИ-Сервис  
тел.: 8 (044) 594-7-594, 251-15-59  
e-mail: [pc@grand.ua](mailto:pc@grand.ua)

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ.  
ЛИБО ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ. ПРАВА НА КОТОРЫЕ ПРИНАДЛЕЖАТ КОРПОРАЦИИ INTEL ИЛИ ЕЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМ НА ТЕРРИТОРИИ США И ДРУГИХ СТРАН.  
GRAND И GRAND COMPUTERS ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ ЗНАКАМИ ООО "КПИ-СЕРВИС"



## INTRO

Недавно меня спросили, как я себе вижу будущее игр в эпоху глобальных коммуникаций при прогрессирующем давлении общественно-политических и правительственных организаций. Так я, по крайней мере, понял вопрос «А шо тварицца ваще?» из недавнего письма в редакцию. Ну что ж, охотно опишу грядущее, открывшееся мне в моем хрустальном шаре с USB-интерфейсом. Итак.

Идешь ты себе спокойно в полном и честном 3D, никого не трогаешь – ну так, постреливаешь иногда по сторонам из 45-го калибра. И тут из-за угла выскакивает какой-то афроамериканец. Ты – прыжок назад и вжик его бензопилой. Приятно, в общем. И тут этот гад из последних сил приподнимается в луже крови, жалобно смотрит на тебя и спрашивает: «Эта немотивированная агрессия... кх-кх... она ведь... кх-кх... не из-за цвета моей кожи?... А, дружище?». Ну, ты его, понятно, еще разок бензопилой на полном приводе. А из него вместо ошметков плоти – лепестки ромашек. И в динамиках вдруг на всю катушку – гейские мелодии вроде: «Все что нужно – это любовь». Убитые тобой зомби встают и начинают кружиться в нежном вальсе. Ты в них, ясное дело, из дробовика – ну, как же ж так, ведь нельзя ж допускать! А из стволов вместо дробы – stai разноцветных бабочек. Радуга, салют и солнечные зайчики. Танцы, веселье. И, в конце концов, все достают баночки обезжиренного йогурта, фигурно оборачиваются в камеру и произносят что-то вроде: «Йогурт – вкусно и полезно. Он делает тебя добрее. Спрашивайте в магазинах».

И все грязные мыслишки твои тоже прополощут. Да-да, нам известно, зачем ты НА САМОМ деле загоняешь бедную голоногую Лару на высокие лестницы, мой маленький развращенный друг. Пресекут. Только ты ее разогнал до нужной скорости, чтобы там у нее под футболкой все волнительно разбалансировалось, как – бац! – системная ошибка: «Пользователь выполнил непопулярное "ай-ай-ай!" и будет свернут!».

Будет учтено и все, что ты, упершись вспотевшими пятками в пол, злобно выкрикиваешь в монитор. И ты, наконец, узнаешь, что парень, который подрезает на поворотах, он не то слово, которое мы не можем позволить тут напечатать, а – «представитель сексуальных меньшинств», между прочим. А тот термин, которым ты завершаешь каждый неудачный раунд (на самом деле) это – «женщина, совершившая несколько ошибок в своей жизни на почве неудачной любви».

Наматывай на ус то, что я тебе говорю, и наматывай на колеса то, что шевелится. Пока еще можно.

А я пока пойду в картишки, что ли, перекинусь.



## Содержание

### Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 4

### MegaGame

В тылу врага II 6

### Ждем-с!

Адреналин 2: Час пик 12

Persona 3 16

### To play or not to play

Rise of Nations: Rise of Legends 20

Rule of Rose 24

Черный корсар 28

DropTeam 30

Sniper Elite 36

Call of Juarez 38

Reservoir Dogs 42

Stronghold 2 44

### Clubничка

Games Convention 2006 в Лейпциге.

Чемодан впечатлений с места боевых действий 48

Сбор урожая 50

Strim. Лучший FIFA-кер Украины 52

KARPATY Summer Cup 2006 53

DJ Move: Rocking Cheers 54

### Animania

Хван Тай Ким: новая волна в море концепт-арта 56

Второй Киевский Аниме Фестиваль на подходе! 58

### Железный Вoom!

Клава для ценителей шутеров 60

Абсолютный максимум в 3D-графике 62

### P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

### «Шпиль!»

Выдается российскою мовою;  
щомісячно: від травня 2001 р.  
№ 10 (59), жовтень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор

О.О. Юрвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О. Ліщук, О. Іслюченко

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смолар

Відділ реклами

А. Белих (notna@comizdat.com)

Р. Грubbyi (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 28.09.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №06-5029

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ

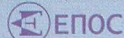
Абонентський

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelcom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.game-

wallpapers.com.

Переплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727



# Delfics®

комп'ютери

Придбайте майбутнє  
у власне користування!

Мультимедійна акустика  
Storm у подарунок\*\*

**3888** ГРН.

На базі НОВІТНЬОГО двоядерного процесора Intel® Core™2 Duo / материнська плата на базі чіпсета Intel® 945 / DDR2 1 GB / HDD: 200 GB Serial ATA2 / VGA: Sapphire® ATI® Radeon™ X1600 Pro 256 MB / DVD±RW Dual Layer / Вбудований карт-рідер CHIEFTEC® / Корпус Foxconn® 350W PSU

ПК Delfics® DCS

Кожному покупцю акційного ПК Delfics® мультимедійна акустика STORM U-709A у подарунок!\*

Термін дії акції з 1 по 31 жовтня 2006 року, або доки акційний товар є в наявності.\*

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

## City.com

КИЇВ  
пр. Московський, 23-а  
(044) 501-01-01  
вул. А. Малишка, 3  
(044) 502-00-55  
пр. 50-річчя Жовтня, 6-г  
(044) 502-00-66

## «ГігаБайт»

КИЇВ  
вул. Червоноармійська, 72  
(ТК "Олімпійський")  
(044) 501-23-08  
вул. Велика Житомирська, 6  
(044) 279-22-15, 279-86-43  
пр. Маяковського, 10  
(044) 515-84-75, 536-09-23  
пр. Московський, 16  
(044) 501-03-18, 419-81-88

вул. Тимошенка, 21  
(044) 426-17-02, 426-14-31  
вул. Декабристів, 9  
(044) 562-66-99

СІМФЕРОПОЛЬ  
вул. Гоголя, 15  
(0652) 51-01-68, 51-01-67

## «Домотехніка»

КИЇВ  
пр. Перемоги, 45  
(044) 456-21-67  
вул. Р. Окіпної, 3  
(044) 516-83-59, 517-49-13  
ТЦ «Караван»  
вул. Лугова, 9  
(044) 206-42-24, 25, 26  
пр. Маяковського, 17  
(044) 546-25-94

Повний асортимент продукції дивись у мережах: Сіті.ком ([www.city.com.ua](http://www.city.com.ua)), ГігаБайт ([www.gb.ua](http://www.gb.ua)), Домотехніка ([www.domotekhnika.com](http://www.domotekhnika.com)), Метро ([www.metro.ua](http://www.metro.ua)), а також у відділі оптового продажу DGTech.

## ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у магазинах.

## Відділ оптового продажу DGTech

Гарантія на ПК Delfics® — 3 роки\*\*\*. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

\* — Кількість обмежена.

\*\* — Подарунком вважається придбання товару за 1 грн. Акція дієсна у київських мережах салонів-магазинів "ГігаБайт" та "Домотехніка". Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашими бажаннями.

До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

\*\*\* — 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування

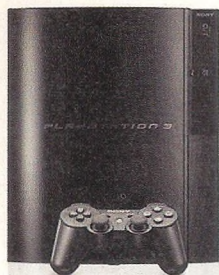
вул. Ак.Філатова, 1/22, (044) 528-83-30, 501-60-42

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: [www.delfics.com](http://www.delfics.com)



Логотип Delfics - товарний знак ТОВ «Комп'юс-сервіс» та ТОВ «Комп'юс Трейд». Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside Logo, Intel Inside Logo, Intel Vix, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.





### Дешевле грибов

Совсем недавно на основе информации «из множества достоверных источников» стало известно, что игры для PlayStation 3 будут продаваться по цене от 75 до 84 американских зеленых бумажек за одну игрулину. Не слабо, не слабо. А вы говорите «повышение цен на электричество»...

### И снова перенос

Ну вот... опять и снова – дата выхода Neverwinter Nights 2 изменилась. Очередная от-



срочка. Выход игры перенесен с 17 на 31 октября. О причинах задержки умалчивается. В следующем номере обзора не ждите.

### Любопытно и факт

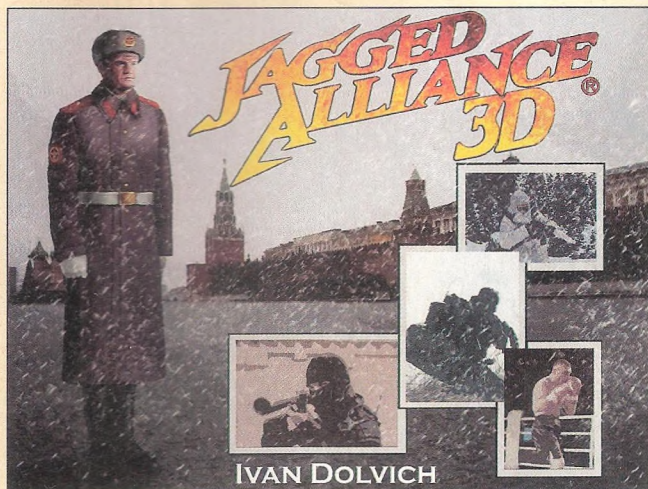
Компания Blizzard Entertainment приобрела права на использование в своих грядущих хитах пакета игровой физики



и анимации Havok 4.0. Почему и зачем – неизвестно, подробности, как всегда, в секрете. Однако это наводит на мысль, что в отдаленном будущем один из брендов компании приобретет формат трехмерного экшен или action/RPG.

### Зубастый облом

Компания GFI расторгла соглашение, подписанное



с компанией Strategy First, Inc. на разработку игр во вселенной Jagged Alliance.

Проект с рабочим названием Jagged Alliance 3D, разработанный студией GFI Russia (бывший MiST land – South), будет выпущен, как и планировалось, в октябре 2006 года.

В настоящее время идет работа над проектом, новое официальное название игры будет объявлено в ближайшее время.

Ну, как говорится, все, что ни делается – все к лучшему.

### С Новым 93-м

Компания Nokia не перестает радовать украинских пользователей потоком новинок. 21 сентября состоялась пресс-конференция, посвященная старту продаж в Украине нового «мультимедийного компьютера» Nokia N93.

Модель оборудована мощной видеокамерой, функциями телефонии и широкими возможностями работы в сети Интернет.

Помимо 3,2-мегапиксельной камеры с оптикой от Carl Zeiss, 3-кратного оптического зума и записи видео в DVD-



качестве, Nokia N93 также располагает передовым функционалом в сфере видеомонтажа и различными опциями подключения. Для просмотра видео на широком экране можно напрямую соединить Nokia N93

и Nokia N93, известный как флагман Nokia Nseries. Все желающие имели возможность лично протестировать устройство, а также пообщаться с представителями компании Nokia.





# БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1С  
ФИРМА «1С»



Реклама

Gaijin  
entertainment



**Название:** В тылу врага II (Faces of War)

**Жанр:** тактическая стратегия

**Разработчик:** Best Way

**Издатель:** «1С Украина», [games.1c.ua](http://games.1c.ua)

**Рекомендуемые требования:** процессор с частотой 1,7 ГГц,  
512 Мб оперативки, 128 Мб видео (DirectX 9.0)

**Сайт игры:** [vttv2.games.1c.ru](http://vttv2.games.1c.ru)

**Сайт игры на западе:** [www.facesofwargame.com](http://www.facesofwargame.com)

**Оценка:**

**Геймплей:**

**Графика:**

**Звук:**

**Управление:**

11

12

11

11

8

# В тылу







Военные действия в городе – страшная картина



В этих ящиках о-о-очень много боеприпасов и оружия

**Д**умаю, не нужно начинать вступление полемикой о том, что «Тема Второй мировой затерта до дыр...», «Разработчикам не хватает фантазии и новых идей...» или «Многих тошнит от игр про Вторую мировую...». Зачем? Если вы готовы пропустить интереснейший проект только потому, что в его основу положены события Второй мировой – не играйте, это ваше право. Но мы должны предупредить: пропуская вторую часть тактической стратегии «В тылу врага», вы многое теряете!

### Красота [не]требуется жертв ☺

Удивить современного игрока хорошей графикой можно. Доказано «ВТВ II»! С камерой в игре можно вытворять все, что душе угодно: крутить в любом направлении, передвигать и масштабировать. Конечно, есть некоторые ограничения, но обзорность территории

очень впечатляет. В любом ракурсе картинка смотрится прекрасно, прям как творение хорошего художника. Что рассказывать, лучше гляньте-ка на скрины, ведь они способны произвести впечатление даже на самого занудного критика. Модели техники, зданий и укреплений изготовлены тщательно и аккуратно, благодаря этому они похожи на настоящие. То же можно сказать о пехоте и рельефе окружающего мира.

Солдаты, по правде говоря, могли бы быть и разнообразней. Из-за их сходства отличить врага от своего можно только по тому, в какую сторону он стреляет. Но в остальном нареканий нет никаких, картинка просто прекрасна, а спецэффекты взрывов – и вовсе близки к идеалу. Если объективно заценить уровень графики тактических стратегий, можно смело подарить разработчикам «В тылу врага II» конфетку за лучшее качество изображения. В пользу игры говорит и то, что она пошла без тормозов (в ми-

нимальном разрешении и с малым количеством эффектов) на слабеньком ПК с видеокартой GeForce FX5200 64 Мб.

Сюжет подается роликами на движке игры и приказами главнокомандующего. Все выглядит логично, подача весьма интересна. Исторический консультант проекта – писатель «с именем» – Александр Зорич, благодаря ему события в игре отображены достоверно.

Играть можно за три стороны: немцев, союзников или СССР. Кроме стороны, можно выбрать командира, который дает задание. У разных начальников миссии разные, поэтому в игре присутствует определенная свобода выбора заданий.

### И тактик, и стратег, и танкист, и пофигист...

Формально в игре присутствует много тактических приемов и возможность управления отдельно взятым юнитом. Однако использовать их или нет – личное дело каждо-

го. Лениваю будет достаточно время от времени отводить войска от мест, явно опасных для жизни, и несколько раз за игру кликать мышкой вперед, до заветной нашей цели. Солдаты все сделают сами, они – умные воюки и знают, что на войне иногда можно не дожидаться приказа – убьют. Они самостоятельно зачистят территорию от врагов и, если нужно, взорвут пару-тройку танков. А вы просто будете наблюдать за зрелищем, откинувшись на табуретке. Но такие, прости господи, игроки смогут играть только на простом уровне сложности. Все, что тяжелее, им не под силу. Да и неправильно как-то пускать судьбу своей команды на самотек.

Куда больше возможностей открывается перед любителями подумать. Аркадные «кликалки» наподобие **Panzers** и рядом не стояли, по сравнению с возможностями, которые нам открывает «В тылу врага II». Для начала нужно замолвить словечко про хва-



Это не светлячки в ночном лесу, – это выстрелы из автомата



BIG BADA BOOM!!!



Этому прожектору лучше не попадаться – засекут!





Станковый пулемет в работе



Из-за обвала камней танк придется ремонтировать

ленную систему командования. Теперь вам не придется каждому говорить, что он должен сделать (как это было в первой части игры). Выделяя несколько солдат, вы назначаете командира отряда (им может быть как солдат, так и танк). Стоит только отдать командиру приказ, как его беспрекословно выполнит вся толпа. Если появится желание управлять кем-то одним – не вопрос! Солдат можно выбирать и отдельно, командира – менять, а отряды – распускать и формировать заново. С учетом того, что в игре нет пошагового режима, отряды будут отличной находкой в схватках реального времени.

Хорошо продуманы и такие важные составляющие стратегии, как интерактивность и взаимодействие между объектами. Пехота сама находит оптимальные тактические позиции. Стоит только навести «грызуна» на забор, ящик или другой подходящий для укрытия объект, вы сразу же увидите, каким образом они будут

использованы в качестве укрытия от вражеского свинца. Солдаты с легкостью преодолевают преграды на пути, переплывают через озера, открывают ворота или проползают сквозь щель в заборе. Кроме того, наши герои умеют управлять практически любой техникой, начиная от передвижных пулеметов и заканчивая тяжелыми

танками. Стоит ли говорить о том, что пехотинцы могут использовать все оружие, спрятанное в ящиках снабжения, хаотично разбросанных по уровню.

Нашлось место и реализму. Раненый солдат потеряет сознание и не сможет двигаться некоторое время. Если неосторожно управлять танком и за-

деть бокон стену, может слететь гусеница. Придется искать ремкомплект, иначе останетесь без танка. Военные единицы неплохо сбалансированы. Танк медлительный и не очень меткий, но его зона поражения очень высока. Пехота стреляет точнее, но против тяжелой техники она бессильна, нужно применять что-то более действенное – противотанковые гранаты или гранатомет. При этом, если атаковать танк с тыла, он получит больше повреждений, чем от лобового поражения.

### То, что затягивает всерьез и надолго

Пройдя очередную миссию за союзников, решил посмотреть на часы. Было три ночи, а ведь завтра с утра в редакцию по киевским пробкам... В такие моменты начинаешь понимать, как сильно затягивает геймплей «В тылу врага II». Он интересен и одновременно хаотичен. Хаос, пожалуй, самое подходящее слово. На экране постоянно что-то про-



Поезд Албания-Бобруйск прибыл на третий путь



Не часто увидишь на войне такое спокойствие



Руины...



Танк надбыбал минное поле – не повезло ему...

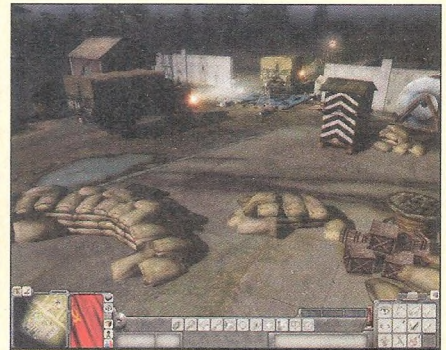




«Здесь бы шашлыки, запивон и девки!»



Мы можем видеть, как войска будут использовать прикрытие



Задание выполнено. Пора домой!

исходит, и даже во время брифинга раздаются выстрелы и вовсю гремят взрывы. Но именно эта суеда и затягивает. В гуще метущейся толпы вы должны найти оптимальный путь к цели и правильно использовать разбросанную повсюду технику и боеприпасы.

Динамичный геймплей подкреплен широкой свободой действий. В ваших интересах, чтобы победа досталась малой кровью. Приведу пример. Вам нужно охранять какую-то военную базу от набегов вражеских войск. Можно заминировать дорогу, по которой будет двигаться вражеская техника. Таким образом, о тяжелых танках можно забыть. Останется самая малость: правильно выстроить пехоту, которая перебивает вражеских солдат. Но есть и другой способ. Ничего не минирuem. Оборудуем базу таким образом, чтобы было удобно обороняться от техники. А в лесу или (если его нет) еще где-то неподалеку перед въездом можно припрятать войска, которые потом придут на подмогу. В других случаях нам также будет представлена полная свобода действий. К цели можно подобраться несколькими способами. При этом игра иногда преподносит неприятные сюр-



Техника разлетается на мелкие кусочки!

призы. Так, в одной миссии было явно виден выгодный подход к вокзалу — неохраняемый мост на заднем дворе. Однако впоследствии выяснилось, что он был заминирован, и те, кто его перешел, оказались в ловушке. Вот вам и бесплатный сыр...

В многочисленных схватках с противником игроку поможет режим персонального управления юнитом. Кроме глобального управления (как в стратегиях), можно побыть в шкуре солдата или за рулем бронетехники. Включается этот режим кнопкой «End»,

и управление напоминает что-то среднее между жанром RPG и шутером от третьего лица. Управление солдатами и танками осуществляется стрелками; прицелиться во врага можно, выбрав оружие. Можно выбрать персональное управление как для одного юнита, так и для целого отряда. Удобно, в общем...

### To gluck!

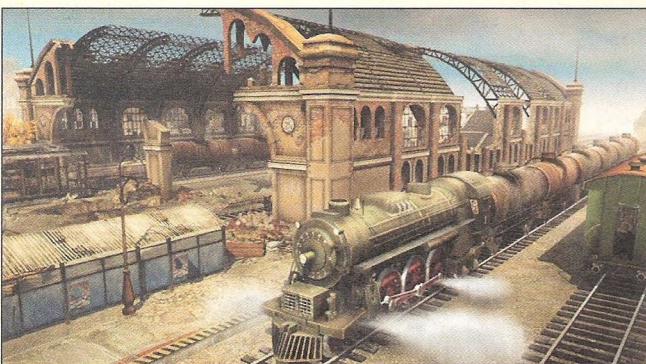
«1С» никогда (или почти никогда) не откладывала свои проекты. Особенно, если они были разработаны на террито-

рии СНГ. Сказали — в сентябре, значит именно тогда игра и выйдет, ни раньше, ни позже. Но вот касательно игры «В тылу врага II» (сделанной в Северодонецке) возникает вопрос: не рано ли ее выпустили? Дело в том, что на некоторых уровнях не срабатывают триггеры (запрограммированные действия). Бывает, что конца миссии и желанной надписи «Победа» можно не дожидаться — по непонятным причинам она может не появиться. Нашлись глюки и другого характера. Если у наших солдат заканчиваются патроны и делать им нечего, они берут в зубы сигаретку и спокойно ее закуривают. При этом их могут обстреливать со всех сторон — они будут преспокойно щелкать клювом, как ни в чем не бывало.

### Ну всё!

Первая часть «В тылу врага» внесла свою лепту в жанр тактических стратегий и показала свое видение его. Игра не похожа ни на Commandos, ни на Desperados, ни даже на «Блицкриг». Это принципиально другая игра в этом же жанре. Оригинальная, не такая как все и очень интересная...

СанСаныч



От вокзала остались только стены



Тот самый мост-ловушка



# ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★







"Друга Світова" – масштабна тактична стратегія у реальному часі, що охоплює основні події, які відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі і закінчуючи капітуляцією Німеччини.

У грі з високою достовірністю відтворена атмосфера епохи – близько 200 детально змодельованих моделей техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місій, які розгортаються на картах, створених на основі документів часів Другої Світової війни; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські і німецькі підрозділи.

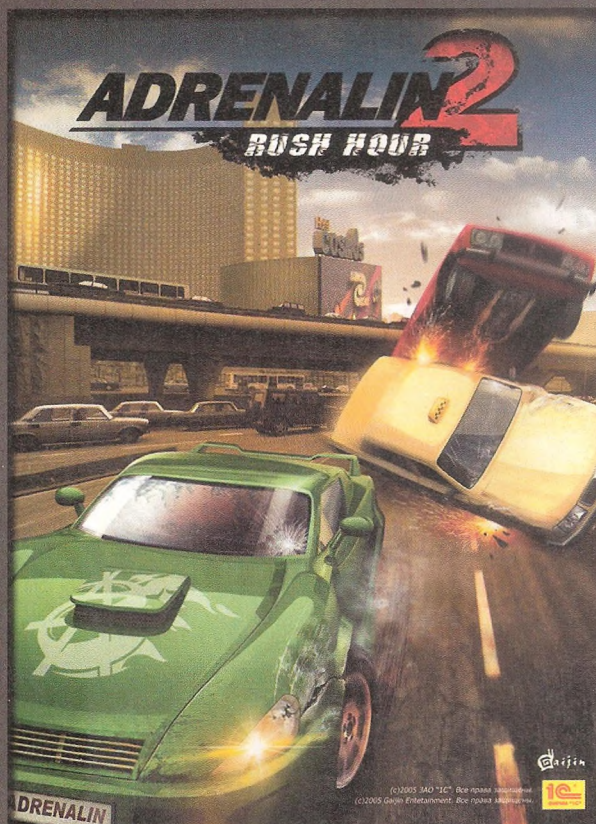
"Друга Світова" дає гравцям можливість відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут – особа з своїми характеристиками і уміннями, які міняються в процесі гри. Обов'язок командира – берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може коштувати перемоги.

"Друга Світова" створюється на модифікованій основі "Іл-2 Штурмовик" і відрізняється високим рівнем деталізації, застосовуючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.

"Друга Світова" – це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворена військова техніка, а також будівлі, військова уніформа і ландшафти полів битв.







Выход Lada Racing Club этой весной буквально шокировал публику. Игра оказалась, мягко говоря, не такой, как ее описывали разработчики и пиар-менеджеры. Причина в том, что разработчикам пришлось сменить движок на «адреналиновский» Dagon Engine и в срочном порядке адаптировать готовые наработки к нему. Конечно, в этом вовсе не виновны «Гайдзины» (Gaijin Entertainment), но определенный отпечаток от «Лады» на игре остался. Тем не менее российская студия не сдастся, и они еще в этом году планируют выпустить игру «Адреналин 2: Час пик». Все подробности мы узнали из первых рук!

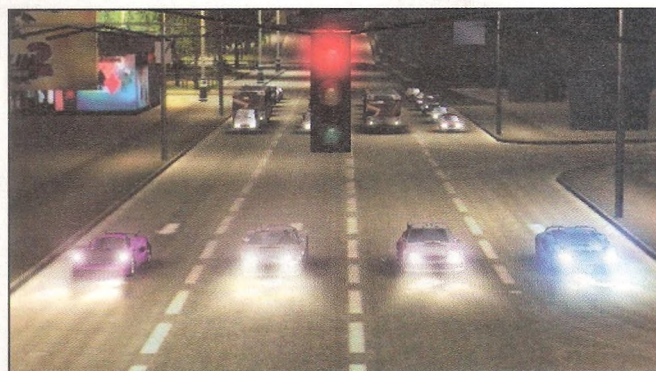
Название игры: Адреналин 2: Час Пик

Разработчик: Gaijin Entertainment [www.gaijin.ru](http://www.gaijin.ru)

Издатель: «1С», [www.1c.ru](http://www.1c.ru)

Сайт игры: [www.adrenalin2.ru](http://www.adrenalin2.ru)

Дата выхода: конец 2006 года



**«Шпиль»:** Со времени выхода первой части «Адреналина» прошел уже почти год. Сиквел ушел от истоков. Почему вы решили отказаться от девушек, шоу и болтливой парочки Стиллавин-Бачинский?

**Кирилл:** Не хотели повторяться, мы это сделали в «Адреналин-шоу», а во второй части хотелось реализовать что-то новое.

**«Шпиль»:** Опишите вкратце геймплей игры.

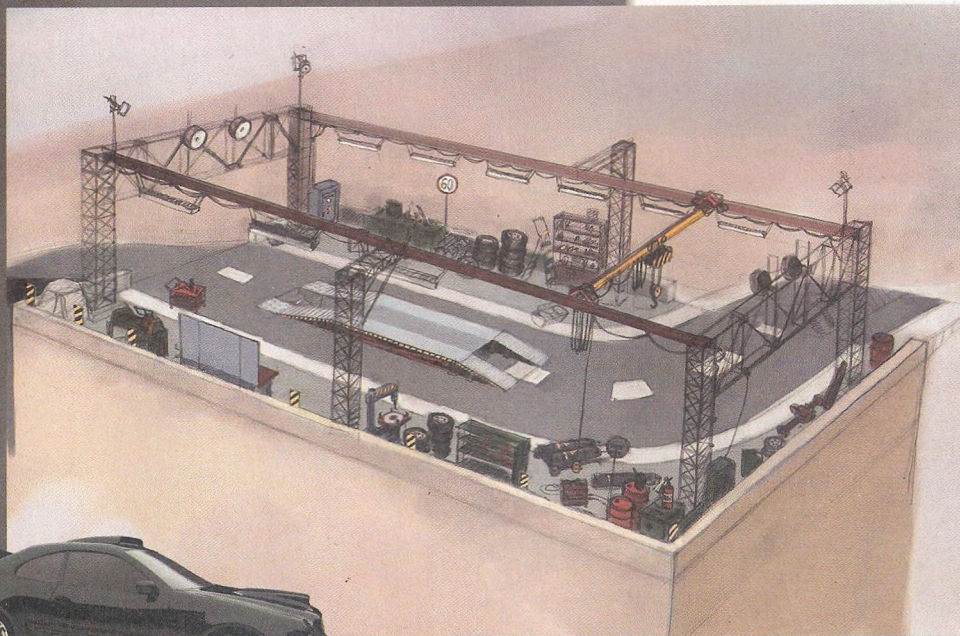
**Кирилл:** Изначально игрок начинает свою игру на простом автомобиле, без тюнинга. Обычный «сток», который нельзя зарядить, даже если бы у игрока было много денег. В игре все построено на уважении, а его нужно долго

и упорно добиваться, начиная с участия в самых простых заездах. Чем больше «респекта», тем шире перед игроком возможности тюнинга своей машины и участия в крупных стритрейсерских мероприятиях. В нашей игре, в отличие от других, смысл всего этого «респекта» и вообще гонки сводится к тому, чтобы не только быть первым в заезде, но также создать большее число аварий и прочих ДТП на улицах города чем противник. При этом мы даем просто фантастическую возможность так эффектно расшвыривать трафик, что в жизни такое представить нереально. Заранее говорим: не делайте этого со своей машиной и жизнью!

**«Шпиль»:** Сколько будет режимов езды и какими они будут? Будет ли сюжетная карьера?

**Кирилл:** Пока мы не создали все режимы, называть какую-то цифру не хотелось бы. Сюжетная карьера будет. Существует город, в нем есть люди, которые любят устраивать уличные гонки. Игрок выступает в роли молодого гонщика (гонщицы), мечтающего доказать всем, что он лучший. По ходу игры ему сообщают об интересных событиях в городе, о тех, кому он не нравится и кто готов обыграть его, придя первым к финишу, и все такое в этом духе.

**«Шпиль»:** Можно ли будет модернизировать автомобили? Что дают улучшения?







**Кирилл:** Можно. Тюнинга будет много, причем абсолютно разного, что-то непременно добавляет автомобилю мощности, а что-то просто видоизменяет спорткар. Для лучшего разнообразия мы внесли в игру возможность раскрашивать автомобиль на свой вкус и цвет, словно игрок работает с графическим редактором, но с более удобным и интуитивно понятным интерфейсом. Также мы внесли такие элементы украшения, как, например, объемный череп на капот машины.

**«Шпили»:** Что можете сказать о графике?

**Кирилл:** Графическая часть игры – это движок Dagor Engine 3.0, новая версия от Dagor Technologies. Сейчас мы не можем продемонстрировать всю красоту картинки, так как большая часть эффектов еще просто не реализована. В целом мы покажем современную и красивую графику без сильного удара по конфигурации компьютера игрока.

**«Шпили»:** Машинки снова не лицензированы? Расскажите об автомобилях и их характеристиках: сколько их будет, какой разброс характеристик и что нужно сделать, чтобы открылся новый автомобиль?

**Кирилл:** Лицензировать машины для подобного проекта просто нереально. Все крупные игроки на автомобильном рынке просто не позволят, чтобы их автомобиль стал оруди-

ем хаоса на дорогах, со взрывами и безумными авариями. Взгляните на тот же консольный Burnout, там машинки (как и у нас) похожи на реальные, но ни одна не лицензирована и не имеет на своем борту известного логотипа. Автомобилей будет порядка трех десятков, к тому же еще есть засекреченные призовые машины. Не все тачки доступны изначально, часть будет открыта по мере прохождения игры. Для получения доступа к новым машинам, тюнингу и прочим возможностям игрок должен обладать нужным уровнем уважения в тусовке уличных гонщиков, а это не так-то просто.

**«Шпили»:** По каким именно районам Москвы мы будем ездить? Будут ли локации из других городов? Насколько точно детализован город?

**Кирилл:** Мы не стремимся сделать точную копию определенного района Москвы, но

тот, кто видел в реальности ВДНХ или Останкино, точно узнают их и в нашей игре. Насчет других локаций мы пока не можем раскрыть информацию, но точно будет что-то еще.

**«Шпили»:** Будет ли проработан городской трафик и его поведение?

**Кирилл:** Как раз сейчас мы работаем над этим. Конечно, трафик менее детализован, нежели автомобиль игрока, однако все будет на уровне современных гоночных игр. Искусственный интеллект, мы надеемся, тоже не подкачает и подарит игроку много интересных часов игры.

**«Шпили»:** Насколько плотным будет городской трафик? Будут ли аварии? Как аварии отразятся на автомобиле игрока?

**Кирилл:** Трафик будет максимально плотным. Сотни машин в пробках и все тачки могут быть разрушены. Аварии – одна из фишек игры, есть да-

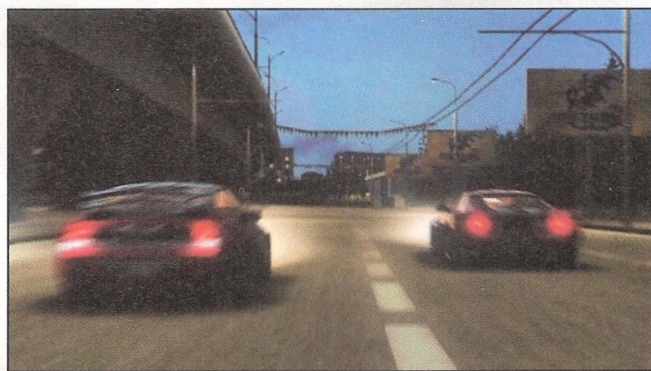
**Юдинцев Кирилл Евгеньевич**  
Дата рождения: неизвестно  
Место рождения: Альфа Центавра  
Образование: Главный университет Альфы Центавра

На Земле смысл жизни видит в создании интересных игр. Улететь обратно на родину не может, так как корабль разбился при посадке на планету Земля, оторвав одну из конечностей Кирилла. Имя это на самом деле вымышленное, а настоящее его имя произнести невозможно. В свободное время Кирилл пытается прийти свою конечность на место и улететь обратно, стараясь при этом одновременно создать игру, способную, благодаря экрану монитора, словно телепорту, отправить его обратно на Альфа Центавра, где он должен продолжить строить различные теории на тему левой ноги человеческого тела и правого заднего колеса автомобиля, созданного опять же человеком.

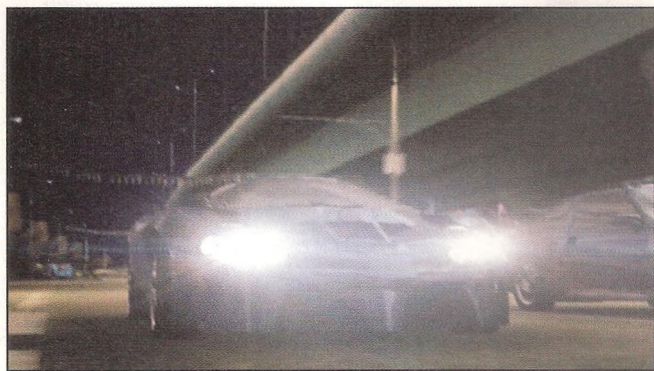
же специальный новый режим «Анархия», смысл которого заключается в возможности устроить как можно больше ДТП, разрушая все и вся. Машина игрока будет деформироваться, дымиться, но она создана явно крепче других машин или машин ДПС, иначе при таком геймплее игрок далеко не уедет.

**«Шпили»:** Какая будет система повреждений?

**Кирилл:** У нас не симулятор. Есть отлетающие части, вмяти-







ны, царапины, битые стекла... Но все это почти не скажется на управляемости или скорости машины самого игрока. Трафик же, напротив, легко убиваем, так как его очень много, и если все машины в игре будут как танки, игроку будет сложно и явно неинтересно играть из-за банальной невозможности проехать сквозь «пробку» машин туда, куда ему нужно.

**«Шпили»:** Что можете сказать о реализме, о физике поведения машин?

**Кирилл:** Для «Адреналин 2: Час Пик» мы специально лицензировали физический движок AGEIA, дабы придать больше реалистичности проекту. Конечно, все трюки у нас настолько «бешеные», что в реальной жизни им нет места, но физика от AGEIA позволит красиво переворачивать машины, подбрасывать их в воздух и также реалистично ронять на землю. Удары, столкновения, заносы, трамплины, все будет красиво и правдоподобно, как в голливудских блокбастерах (смеется), но сложности управления,

как в симуляторе «Формула 1», не ждите.

**«Шпили»:** В игре будут ГАИшники? Чем они помешают игроку?

**Кирилл:** ГАИшников будет много. Одна-две машины ДПС ничего особого игроку не сделают, а вот десяток – это уже проблема. Хотя ДПС созданы в игре для разнообразия геймплея. Мы не собираемся из блюстителей закона делать какую-то жесткую преграду для игрока на пути к его победе в гонке. Будет весело, много аварий, взрывов, но машина ДПС намного слабее «заряженного» спорткара игрока.

**«Шпили»:** Что можете сказать об озвучке?

**Кирилл:** Над звуками игры работает звукорежиссер Павел Стебаков, ранее принимавший участие в большом количестве проектов игр, в том числе в Black от Electronic Arts. Для каждого автомобиля в игре мы решили записать звуки самостоятельно, с реальных машин. Мы первые, кто в России решил на подобный шаг. Ранее разработчики в нашей стране



брали звуки либо из готовых библиотек, либо заказывали на Западе у аутсорсеров. Мы же решили изменить полюбившейся в России традиции «на все готовенькое», записав звук самостоятельно. Особое внимание мы уделяем и музыкальному оформлению игры. В проекте принимают участие десятки групп разной жанровой принадлежности: от рока до транс и от рэпа до металла. Некоторые песни лицензированы, другая часть была (будет) специально написана для проекта «Адреналин 2». В общей сложности игрок получит порядка восьми часов музыки, при этом если вы не любите один из жанров, вы можете отключить его или даже просто составить свой play list.

**«Шпили»:** Известно, что злосчастную Lada Racing Club связывают с вашей компанией, ведь игра была основана на движке «Адреналина». Не боитесь после такого случая выпускать новый проект в жанре racing? И что вы вообще думаете по поводу истории с «Ладой»?

**Кирилл:** Конечно, неудача с LRC от компании Geleos несколько подорвала доверие у игроков к отечественным проектам, но я сомневаюсь, что на «А2» это сильно отразится. Dagor Engine может купить любой разработчик и сделать на нем как хорошую, так и плохую игру – это все будет полностью зависеть от того, кто купил, а не от Dagor Engine. Мы предоставляем инструмент, а вот дать гарантию на то, что будет создано благодаря этому инструменту, мы не можем.

**«Шпили»:** Что пожелаете нашим читателям?

**Кирилл:** Мы уже давно дружим с вашим журналом, у вас отличная (хотя и небольшая) команда и большое количество читателей. Все они очень разные, играют в разные игры, а некоторые просто случайно почитывают иногда ваше издание (смеется). Мы, конечно, могли бы сказать: «Покупайте нашу игру!». Но мы скажем: «Покупайте игры лучшие, качественные и красивые!». Надеемся, что такой станет и наша игра!

**«Шпили»**





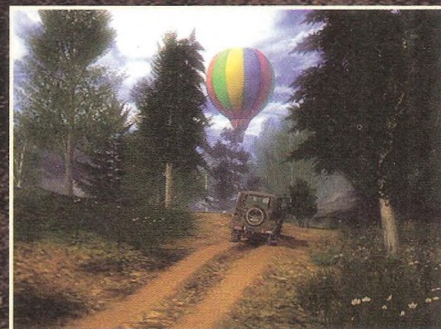
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## UAZ 4x4 ПОЛНЬОЙ ПРИВОД

- ♦ модельний ряд позашляховиків Ульяновського автозаводу
- ♦ використання пониженої передачі та блокування міжколісного диференціалу
- ♦ п'ять регіонів Росії
- ♦ погодні умови, що впливають на проходження трас
- ♦ реалістична фізична модель та модель ушкоджень



Реклама

[www.4x4game.ru](http://www.4x4game.ru)





Название игры: Persona 3

Жанр: RPG

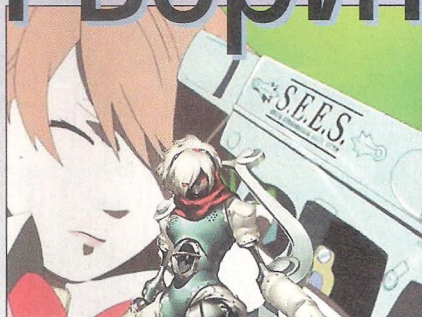
Издатель: Atlus

Разработчик: Atlus

Сайт игры: [www.atlus.co.jp](http://www.atlus.co.jp)

Дата выхода: конец 2006 года

# Дьявол верит в вас!



**В** истории игровой индустрии часто бывало так, что, взявшись разрабатывать какую-то определенную тему, авторы неизбежно попадали под ее влияние и заходили дальше, чем сами на то рассчитывали. Бывало, конечно, и наоборот, но в случае с Persona 3 и разработчиками японской компании Atlus вышло именно так. Поэтому сам проект и история его создания подернуты флером загадочности, если не сказать мистики...

## Мой Persona'льный демон

Действие Persona 3 разворачивается в наше время в небольшом прибрежном городке Японии, расположенном на одном из островов.

Главный герой игры – семнадцатилетний парень, переведенный только что в новую школу. Как и любой мальчишка своего возраста, он ведет беззаботную жизнь: днем учится, а после обеда веселится и гуляет вместе со своими новыми друзьями.

Но, как оказывается, жизнь в городе не представ-

ляет опасности только в светлое время суток. Когда наступают сумерки и часы ритмичными ударами возвещают о наступлении полуночи, власть переходит в руки Темных сил. Наступает Время Теней. На улицы города выходят существа, именуемые Тени, и начинают охоту на смертных... Об этом мало кто знает, ведь с наступлением рассвета Зло уходит, и жизнь простых людей возвращается на круги своя.

Естественно, наш герой ни о чем подобном не знал до тех пор, пока однажды ночью, возвращаясь домой, он лицом к лицу не столкнулся с Тенью... Неизвестно, что именно произошло в тот момент, и как мальчику удалось выжить, но после этой встречи главный герой неожиданно открыл в себе способность вызывать и подчинять своей воле обитателей потустороннего мира под названием Персоны. Причем его сила настолько велика, что он может контролировать сразу нескольких дьявольских персоналий. Как позже выясняется, в школе существует сообщество S.E.E.S., куда входят люди с аналогичными способностями. Умение без труда пере-

ключаться между несколькими демонами сразу же выделило мальчика из числа ему подобных, поскольку остальные были способны управлять лишь одним существом. Так мальчик стал лидером клана, в который он и его друзья Юкари Такеба и Джунпей Йори объединились, чтобы сразиться с Тенью, открывшими дверь в мир демонов. В противном случае мир Тьмы может поглотить нашу реальность.

## Школьные годы чудесные

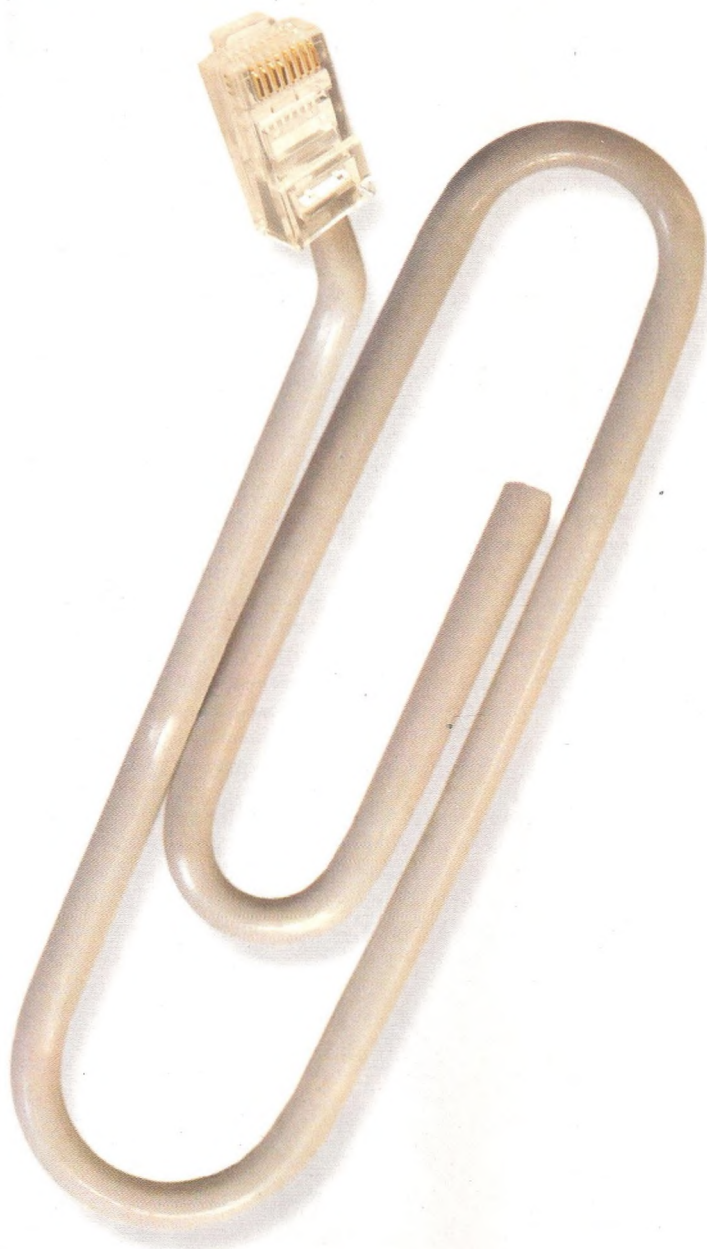
Сразу стоит отметить, что Persona 3 больше, чем какая-либо другая игра жанра JRPG, моделирует нашу реальную жизнь. Одними лишь боевыми схватками дело не ограничится. Дело в том, что действие игры охватывает год жизни – полных 365 дней. При этом ночь – это время борьбы между посвященными и обитателями потустороннего мира. Днем же сражения отходят на второй план, уступая место своеобразному симулятору жизни обычного японского школьника. Так, герою предстоит посещать школьные занятия, выполнять домашние задания, участвовать в различных олимпиадах, фестивалях, готовить рефераты и выступления на конференциях, сда-

вать экзамены и зачеты. Вы, управляя главным героем, можете записать его в различные секции: например, сделать одним из музыкантов в школьном оркестре или определить на занятия каким-либо видом спорта. К слову, все это способствует развитию персо-





# СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ОФІСУ



Акція по виділених лініях  
з 15.09 до 15.12.2006р.\*

**128K - 55 у.о.** на місяць

**256K - 99 у.о.** на місяць

**Безкоштовне підключення!\***



**TELECOM**

\* подробиці  
за тел. 502 52 52  
[www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)



нажа в игре – совершенствованию различных навыков и способностей.

Впрочем, рамками одной лишь школы ваши перемещения не ограничиваются. В свободное от занятий время герой может гулять по городу, ходить по магазинам, посещать кафе и т. д. При этом особое внимание в игре уделено общению с персонажами. Болтая с различными героями и знакомясь с новыми людьми, protagonista развивает разговорные навыки, которые впоследствии пригодятся для привлечения на свою сторону различных демонов (в том числе и тех, которые изначально выступают в качестве ваших врагов).

Интересен и тот факт, что персонажи в игре ведут себя, фактически как обычные люди, и не представляют собой этих туповатых Буратин. К примеру, герои могут без зазрения совести прогуливать занятия, зубрить конспекты перед экзаменом, съездить с друзьями куда-нибудь отдохнуть на выходных или во время каникул и т. д. К тому же они не лишены простых человеческих чувств и могут, например, погрузиться в плаксиво-депрессивное состояние. А чтобы вообще вас сразить наповал, разработчики ввели даже такую фишку, как возможность подхватить простуду.

### На грани суицида

Теперь от рутинной повседневной жизни перейдем к рассказу о Времени Теней и схватках с демонами. Для читателей, незнакомых с предыдущими частями игры, отмечу, что Персоны (вокруг которых и вертится, собственно говоря, вся игра) – это своего рода другая сторона человеческой личности – тем-

ная и обладающая невероятной силой – как физической, так и магической. Все Персоны в игре представляют собой не каких-нибудь абстрактных существ, а созданий, пришедших из древнегреческих мифов, китайских и японских легенд, каббалистических учений и разнообразных поверий. Например, Персона вашего протагониста – Орфей, Юкари Такеба – Ио, а Джунпей Иори – Гермес.

Для их вызова авторы придумали весьма своеобразный способ, который, кстати, послужил главным поводом для запрета выхода этой игры на территории США. Итак, чтобы вызвать Персону, герой берет пистолет... и пускает пулю себе в висок. Так вы убиваете одну из личностей человека, за смертью которой сразу же следует появление второй – скрытой – сущности героя.

В сражениях Персоны повышают свой уровень независимо от развития статистики персонажей, набирая очки опыта в процессе использования магических заклинаний.

Одержав победу над противником, вы можете получить карты Таро, которые могут быть использованы для вызова новых Персон. При желании вы можете зайти в комнату Velvet Room, где старик Игорь может помочь сформировать из нескольких карт с Персонами одну, но более сильную, обладающую уникальными характеристиками и навыками.

Как уже отмечалось, в Persona 3 будет ве-

дена возможность избежать стычек с противниками путем переговоров. Таким образом, вы можете не только рассчитывать на мирное разрешение дела, но и завербовать на свою сторону демонов (для этого можно либо умаслить их дружеским общением, либо просто запугать). Перешедших на вашу сторону монстров можно будет призвать во время последующих сражений. При этом со временем демоны эволюционируют и меняют свою форму, становясь на порядок сильнее.

Что же касается непосредственно героев, то одновременно в битве могут принимать участие до четырех бойцов. Но под вашим контролем находится только протагонист, остальные персонажи действуют самостоятельно.

Вы в свою очередь можете

отдавать им только определенные приказания. По мере накопления очков опыта ваши подопечные повышают свои боевые характеристики и получают новые способности.

### Изюминка

Дизайн персонажей, по сравнению с предыдущими творениями Atlus, претерпел существенные изменения. Арт-директором проекта выступает Сигэнори Создзима (дизайнер Stella Deus и Persona 2). С его легкой руки все герои, созданные с использованием технологии Cel-Shading, выглядят весьма стильно и оригинально. Помимо неординарного дизайна, игра сможет похвастаться обилием ярких эффектов, умелой работой со светом и тенью, а также грамотным использованием Motion Blur.

В целом, у Persona 3 есть все шансы завоевать успех среди геймеров всех стран, а не только у японских игроков. Этот проект не может не привлекать как своим нестандартным игровым процессом, интересным дизайном, так и оригинальным подходом к сюжету и разработке персонажей.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru







Бренд Року

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

150

# MobileRadio

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ  
Sony Ericsson M600i

ЖУРНАЛ №

1

150

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

# MobileRadio

ПРО  
МОБИЛЬНУЮ  
ЦИФРОВУЮ ТЕХНИКУ



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ  
Sony Ericsson M600i

СЕНСОРНАЯ  
QWERTY-МЕЧТА  
ДЛЯ ДЕЛОВОГО  
ЧЕЛОВЕКА

АРХИВАЖНОЕ  
ДЕЛО

СОЗДАЕМ ЛИЧНЫЙ  
ФОТОАРХИВ

ТЕЛЕФОН  
С БАЗАРА

НАШ  
МОСКОВСКИЙ  
ОПЫТ

ДОМАШНЕЕ  
КИНО

ОСНОВЫ ЕГО  
ПОСТРОЕНИЯ В  
КВАРТИРЕ

DVD-ПЛЕЕРЫ

КАК ИХ ПРАВИЛЬНО  
ВЫБИРАТЬ

8 ДЕСТ-ТЕЛЕФОНОВ:  
ОТ ПРОСТОГО  
К СЛОЖНОМУ

Siemens Gigaset E455  
Siemens Gigaset SL560  
Panasonic KX-TCD825 Philips DECT 122  
Philips DECT 221 Philips DECT 623  
Oregon Scientific LS328  
Oregon Scientific CU328



+ MINI 5.50  
ФОРМАТ ГРН.



**Название:** Rise of Nations: Rise of Legends

**Разработчик:** Big Huge Games

**Издатель:** «1С Украина»

**Жанр:** RTS

**Системные требования:** процессор

2 ГГц, 512 Мб RAM, 32 Мб Video,

2 Гб свободного места на диске

**Оценка:** 12

**Графика:** 12

**Геймплей:** 12

**Управление:** 10

**Озвучка:** 10

# RISE, RISE



Винт, забитый молотком, держится лучше, чем гвоздь, закрученный отверткой.

Поговорка джинов

## Эмоушен

Сижу и улыбаюсь как дурак. От умиления. И восхищения. И даже от восторга. И еще, наверно, чуть-чуть потому, что тот табак, который рос в горшке на балконе у моего соседа-туркмена, был, похоже, каким-то неправильным. Но это все мелочи. Тут любой уважающий себя геймер либо точно так же будет счастливо улыбаться, либо грязно и громко выругается. Нет, не подумай ничего плохого – из-за красоты. Потому что Rise of Legends действительно красива. Очень. Она влюбляет в себя с первого взгляда... Ну ладно, вру – не с первого. Начальная миссия выглядят крайне вяло и пошло. И совсем даже не сказочно. Но вот потом...

## Сказка

Отбросим к чертям рассуждения о том, что геймплей всегда был, есть и будет самым важным в любой шпиле, и сконцентрируемся на эстетической составляющей – на визуализации. Ведь знаешь, есть игры, которые в пресс-релизах на концепт-артах, на старательно вылизан-

ных до мельчайших мелочей скриншотах и в роликах, сделанных далеко не на игровом движке, смотрятся просто потрясающе. А когда выйдут, то от корявой картинки выть хочется, чугунная анимация вызывает рвотные позывы, а мысли витают около темы «Сажать ли разработчиков на кол? Может, это слишком гуманно?». А есть проекты, похожие на новый Rise of Nations. Здесь ты можешь часами задумчиво наблюдать, как гигантский стеклянный голем нежно превращает императорских мушкетеров в олады с кровавой подливой, или как интересно вспыхивает толпа мечников, когда по ним проводится сконцентрированный луч света. Или спорить с другом, сколько раз перевернется в воздухе во-о-о-он тот стражник, после того как его

отбросит здоровенный механический паук... Это просто лепота, черт возьми, лепота, как бы банально это ни звучало.

Причем в наличии все те на первый взгляд ненужные мелочи и детали, которые делают мир по-настоящему живым, а графическое исполнение как раз помогает создать смачную сказочную атмосферу. Каждый юнит, каждое строение прорисованы с любовью, и кажется, что все линии и пиксели находятся на своем месте. Какой щенячий восторг вызывает герой расы Куотль – Бог Солнца, когда врывается в толпу погуще, чтоб раздать пожестче. Или, например, огромный гигантский паук, суперюнит технологий Винчи. Ты смотришь на не-

го и думаешь: «Черт возьми, на такой дуре и девчонку неплохо было бы покатасть! А «Феррари» ваш – ацтой!».

Вот тут как раз стоит признаться, что игре можно было бы смело дать второе название: «Занимательная гигантомания». Множество юнитов настолько большие (например здоровенный паровой танк Джаггернаут или каменный Страж Солнца), что по сравнению с ними обычные солдаты кажутся жалкими букашками.

А в целом – перед тобой яркий, пестрый мир, в котором присутствуют все цвета спектра, невероятное буйство красок и меняющаяся в любой момент погода. Когда ты видишь джунгли с гигантскими пропастями и вздымающийся в небо Пиратией (один из го-







родов Винчей), а ветер качает деревья, в то время как дождь заливают все вокруг, — ты осознаешь: это нечто необыкновенное. И душой ты уже там.

Правда, не обошлось в плане визуализации и без пары тройки мерзких недочетов. Например, танки и прочие юниты побольше иногда ухитряются развернуться на 180° за долю секунды, а прочие кадры изредка цепляются за текстуры. Да, как мудро говорят немцы, без шайсе тут ни хит обошлось.

### Джин-тоник

Всего в RoI имеется три различные народности, которые, если по секрету, не очень-то отличаются между собой. Понятное дело, внешне они совсем друг на друга не похожи, но вот юниты у них имеют подобные характеристики и способности.

Винчи — миролюбивые люди-технологи, мастерящие из железа просто невиданных паровых роботов разных весовых категорий. Алины — забавные гости из арабских сказок: джины, эфриты, саламандры и даже драконы (среди которых особенно злым является стеклянный). Третья раса — таинственный Куотль. Некая смесь инков и древних египтян, помноженная на sci-fi. В их рядах здоровенные каменные чудища, атакующие противника направленным лучом света, и прочая StarGate-образная нечисть. В общем, довольно занятно и крайне симпатично.

Соответственно, кампаний в игрушке тоже три, они довольно-таки длинные и затянут

тебя... ну, чтобы не соврать, часов на 40 геймплея. И это, заметь, если ты будешь проходить на минимальном уровне сложности. А на среднем или максимальном — это число можно смело увеличить в два-три раза.

В сингле твоим протезе станет не в меру темпераментный рубаха-парень по имени Джакомо, первый парень на деревне и вообще крайне талантливый изобретатель из Винчей, по совместительству правитель одного из их городов. Движимый жаждой мести, он отправляется за тридевять земель в поисках Дожа, убийцы его брата. Для этого Джакомо исколесит не только родную страну, но и нагрянет в гости к пустынным-Алинам (вторая кампания). А умыв наконец руки кровью неверного (в третьей), хорошенько попинает Куотлей. По правде, сюжет особой оригинальностью не страдает... но невообразимо затягивает.

### Сеем разумное

В кампаниях перед тобой первым делом предстанет гло-

бальная карта, поделенная на территории с городами. На своих землях ты можешь строить четыре типа районов — торговый, военный, промышленный и королевский. Все они приносят тебе разного рода бонусы — деньги на покупку новых зданий, единицы апгрейда или увеличивают твою армию. Здесь же, на глобальной карте, ты можешь прокачивать способности своих героев, приобретать воюк, которые появятся вместе с тобой в начале следующей миссии, и совершать тому подобные полезные деяния. Затем ты выбираешь фигурку Джакомо и двигаешь ее на вражескую территорию. Тут же появляется небольшое меню, которое любопытно, действительно ли ты решил отправиться караящим походом на эти земли или это у тебя юмор такой своеобразный. Оно же напоминает о неиспользованных бонусах и дает выбрать уровень сложности. А дальше... Запасайся попкорном, сейчас будет на что посмотреть.

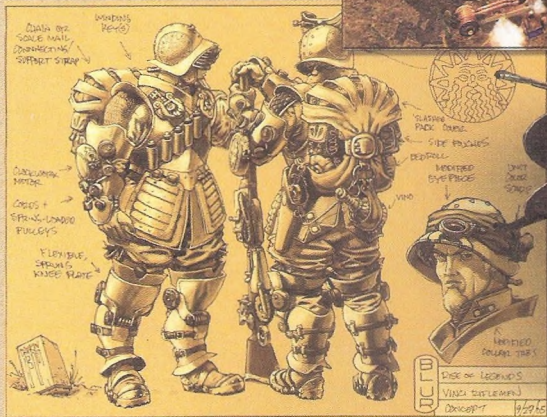
### Сеем доброе

Приятно то, что миссии встречаются самые разнообраз-

ные: тут и банальное «убей всех врагов, захвати все их города», и моменты в тысячу раз ярче и веселее. Например, конвоирование торговцев по опасному району пустыни или освобождение пленных из тюрьмы (страшное дежавю со StarCraft'ом, верно?). Но особенно запомнится совершенно бесшабашный момент во второй кампании, в Пустыне Ужасов, где Джакомо несколько минут носится по карте в своем паровом роботе, словно ополумевший орангутан. Там твоя главная цель — не дать вражеским силам замочить бедолагу-изобретателя. Что тут сказать, просто шик!

Кроме того, почти в каждом задании у тебя будут как основные, так и дополнительные, необязательные квесты, выполнение которых обеспечит тебя полезными бонусами.

В львиной доле миссий на карте ты будешь находить крепости, символизирующие города. Захватив их, ты сможешь собственноручно возвести свою твердыню. Как и на глобальной карте, при развитии города доступны





четыре вида районов. Понятное дело, что дизайны у каждой расы кардинально отличаются – Винчи живут в паровых мегаполисах, Алины обитают в парящих над землей дворцах в стиле «1000 и 1 ночь», а здания Куотлей подозрительно напоминают конструкции Протосов из упомянутого выше SC. Все части твоего города объединяются переходами, образуя единый здоровенный кластер. Весьма интересно и оригинально, а главное – захватывая конструкцию, ты разрушаешь только военные районы и выбиваешь из прочих всех жителей. После чего город переходит под твой контроль и все построенные ранее противником цивилизные здания служат тебе верой и правдой.

### Сеем вечное

Сам ты можешь строить три типа сооружений. Первый – шахта, в которой будешь добывать специальный минерал (всего два вида ресурса: минерал Тимориум у всех рас; но Куотли, вместо золота у Винчей и Алинов, накапливают энергию). Второй – оборонительные постройки. Третий – казармы трех видов, где ты создаешь пехоту, тяжелую штурмовую технику и авиацию. Винчам доступен еще и четвертый вид зданий – хитрые штуковины, которые они могут превращать в одну из восьми уникальных сооружений вроде гигантской пушки или шахты, увеличивающей добычу ресурсов. Также на карте можно найти кучу разного пошиба нейтральных построек, захватив которые ты

получишь какой-нибудь бонус. Например, некоторые из них будут постоянно респаунить отряды халявных воинов, другие – приносить прибыль и т. д.

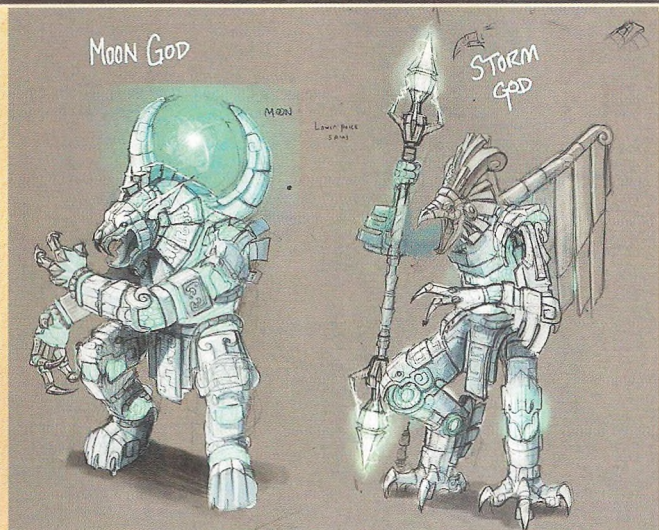
Каждое здание дает тебе бонус к Национальным Границам – параметру, определяющему за площадь вокруг твоих имений на карте, где ты можешь строить свои конструкции, где твои юниты будут получать бонусы, а враги наоборот – страдать от всяких напастей.

### Гвардия умирает, но не сдается!

Юнитов много, и они разные. Тут тебе и обычные солдаты/танки/джини/големы/драконы, и супер-юниты. Больше всех остальных мне пришелся по душе Город Возмездия у Куотлей – здоровенная летающая байда со снопом красной плазмы по центру и вращающимися по периметру каменными скульптурами. Мало того, что она раздает молниями не по-детски всем и вся, так в ней еще и юнитов можно перевозить.

В кампании тебе встретится очень много героев, они будут очень разные, и всех их ты местами сможешь призывать за большие деньги. Но дело того стоит. Ведь они имеют целый ряд спецспособностей разной мощи и полезности. Например, вызов каких-нибудь уродцев в помощь, чума на вражеские головы или даже заключение неприятеля в стеклянную тюрьму.

В общем, фишек и особенностей в игрушке очень мно-



го, и это, поверь, довольно-таки круто.

### Интерфейсом об истину

Геймплей прост, словно чайная ложка. Никаких хардкорных извращений не наблюдается. Строишь город, ставишь на ноги экономику, захватываешь соседние постройки, клепаешь армию и идешь воевать. Главное помнить, что один в поле не воин, потому ходить на разведку желательно толпами побольше.

Еще желательно не забывать о хитрой способности просто больших и очень больших юнитов давить мелюзгу или просто раскидывать ее в разные стороны. Кроме того, для победы над серьезным противником напирать нужно не армией «стенка на стенку», а в первую очередь интеллектом. Тем более что толпой одних крутых юнитов сражаться на первых порах тут не получится – они стоят дорого. А разработчики пошли на хитрый и совершенно кошунственный со стороны экономистов ход – каждый следующий юнит одного типа (как и здание) будет стоить дороже. Приходится заставлять мысль работать с третьей космической, делая армию максимально сильной и разнобокой, собирая из слабых по одиночке единиц настоящую лавину смерти.

В этом благом деле глобального геноцида тебе может серьезно помешать ужасный pathfinding. Правда, пугает он

не всегда, а только если ты выберешь слишком большую армию и отправишь ее на другой конец карты. Будь уверен – они растянутся бодрой цепочкой, а некоторые индивидуумы даже категорически откажутся куда-либо следовать, зацепившись за текстуру. Что зачастую, конечно же, приводит к большим человеческим жертвам, в основном с твоей стороны.

Музычка и озвучка очень вкусные, а некоторые мотивчики в компании Винчи могут поднять настроение даже в самой жестокой депрессии. Обидно только, что мелодии играют как-то хаотично, иногда совсем не в тему, а местами умолкая вовсе.

### Разделяй и властвуй

На самом деле, очередная часть Rise of Nations – очень плохая и совершенно невыносимая бяка. Потому что она затягивает. В общем-то, она особо не отличается от прочих стратегий реального времени, но что-то в ней есть. Что-то, что цепляет на уровне подсознания. Атмосфера. Страшное слово, и оно подходит сюда лучше всех остальных. Игра нравится, как классная музыка в дождливый день, ее главные герои становятся кем-то вроде членов твоей семьи, и ты по-настоящему за них переживаешь. А ведь это не экшен а-ля Max Payne и даже не РПГ, это стратегия. И атмосферность в ней просто немалая. Рекомендовано всем.

Шайтан





**19 грн** **JAVA ІГРИ**

**Мелодії**  
кольорові заставки  
**Анімації**

# ТОТАЛЬНЕ Оновлення

**1000 НОВИХ  
ЗАСТАВОК**

# СОТНІ НОВИХ

АНИМАЦІЙ  
МЕДІА

**ПРИКОЛЬНІ  
СУПЕРЗВУКИ**

**НОВІ ТЕМИ**

**ВІДПРАВ**

**Cyber**

**SMS Cyber**  
**ЗІ СЛОВОМ**  
**НА НОМЕР 7500**  
**НА НОМЕР 7000**

та поповнишь	на <b>2.5 грн</b>
та поповнишь	на <b>9.0 грн</b>

**НА НОМЕР 7300** пошто на **3.00 грн**  
Збережи отримане SMS, та заходь по ньому до **WAP - ГІПЕРМАРКЕТУ**  
**ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ**  
**NOKIA** Connecting People 1 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6010, 6100, 6200, 6220, 6250, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7300, 7310, 7320, 7330, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990

6020, 6021, 6030, 6230, 6822, 7260, 7360, ③ 6060, 6061, 6101, 6151, 6080, 6070,  
1125, 6110, 7270, 7360, 6111, 7600, ④ 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-Gage  
N-Gage QD, 3230, 3250, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6690, 7610, N7Z, N81,  
N92, E60, E70, N90, N80, ⑤ 6230, 8800, 5500, ⑥ 6131, 6233, 6270, 6280, 7370,  
E50, E61, N71, N73, N93.

♻️ **MOTOROLA** ① C975, C980, E398, E550, E770, L7, MPx200, Mpx220  
RKR1E1, V310, V300, V360, V500, V535, V545, V547, V550  
V551, V555, V600, V620, V635, V60, ② C380, C385, C390, C680, V180, V186

V188, V220, ③ L6, ② C257, C261 ④ E1000, RAZR V3x.

**Sony Ericsson** ① K600, K700, K750, W550, W700, W710, W800, W810, Z110, Z800, D770, D880, W600, Z710, K610, ② K500, T610, T630, Z500, Z520, Z530, Z600, K310, W300, K510, ③ J200, J210, J230, K300, J300, Z200, Z300, J220, ④ W850, S700, S710, W900, W950, P900, K760, K800, M600.

**SIEMENS** ① C75, CX65, CX70, M65, M66, C75, CSX65, CX75, CX90, K65, M75, M76, S65, S66, S68, S74, SX65, S175, ② A765, C65, S165.

[illegible]

**LG** B2050, B2070, B2100, C1100, C1150, C1300, C2500, C3100, G1600, G1610, G1800, KG225, W5300, **2** C1200, C1400, C2200, C3300, C3310, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2300, F2400, C3300, G5500, G7000, G7050, G5600, G7100, KG245, L1100, L1200, M6100, S5200, U8150, **3** KG320, KG800, KG810, M4410, P7200, T5100, U8110, U8120, U8130, U8138, U8180, U8330, U8360, U8380, U880.

**ІНСТРУКЦІЯ** **Увага!** Для користування послугами у вас повинен бути активований та настроєний WAP. Для отримання гри надішліть її код на номер 7900. Вартість SMS повідомлення на номер 7900 складає 9 грн з ПДВ, на номер 7500 складає 2,5 грн з ПДВ. дочекайтесь SMS у відповідь та перейдіть за вказаною інтернет-адресою, використовуючи WAP.

зведення, послуга підтримується операторами ОМС, Джинкс, Київстар, DUISCE. Тільки для повнолітніх. Контент-провайдер: TOB, Polygon Інтерейшн Україна" [www.polygon-ukraine.com](http://www.polygon-ukraine.com)  
**Виникли питання? Телефонуй негайно!**  
(Технічна підтримка з 10:00 до 18:00 у будні дні).

**(044) 502-01-**

КОД ЯКИЙ ТРЕБА ВІДПРАВИТИ В SMS

ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМУЮТЬСЯ

ар Дж. Ес. Ем. Ліцензія ДКЗ №009503 від 12.04.2001р

ІНШЬКИЙ МОБІЛЬНИЙ ЗВ'ЯЗОК, Ліцензія ДКЗ АА №720189

**bit** 3AT Україна

games porting by Nepalimche

U

13

Cash Design Art Studio



10





Название игры: Rule of Rose

Жанр: Survival Horror

Разработчик: SCEJ/Punchline

Издатель: Atlus

Сайт: [www.jp.playstation.com/scej/title/ror/](http://www.jp.playstation.com/scej/title/ror/)

ОЦЕНКА:

9

Графика:

10

Геймплей:

9

Управление:

7

Звук:

10

Сюжет/концепция:

12

# Играй по правилам Лилы Умры

**П**роект Rule of Rose снискал славу игры отвратительной, безумной, циничной, абсурдной, потрясающей и даже гениальной. Компания-разработчик SCEJ выпустила игру только в Японии и отказалась издавать ее на территории США и Европы, опасаясь, что проект может послужить причиной судебных разбирательств и негативных отзывов со стороны общественности. В общем-то, Rule of Rose так и не покинул бы берегов страны Восходящего Солнца, если бы его новым издателем не стала компания Atlus. Так что же такого скандального есть в этой игре?

## Детки

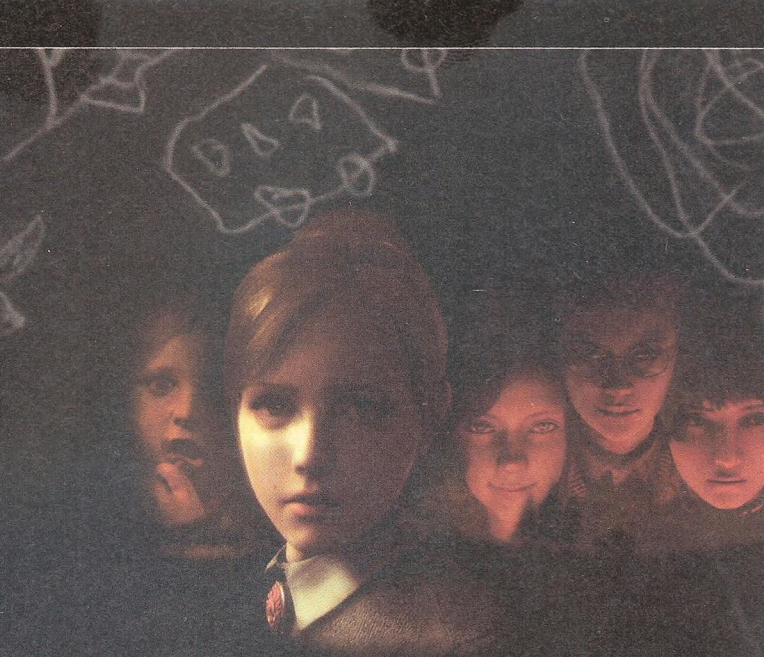
История, описываемая в Rule of Rose, произошла в Англии в 1930 году. Главная героиня — молодая девушка Дженнифер. Однажды, когда она ехала поздно вечером в автобусе, к ней подошел маленький мальчик. «Поиграй со мной, Дженнифер», — тихо сказал он, протягивая книжку со сказкой. Не успела девушка ответить, как автобус остановился, и сорванец тут же соскочил на остановке и убежал. Решив, что

с ребенком может что-нибудь случиться, Дженнифер отправилась его искать. Поиски мальчика привели главную героиню в сиротский приют «Сад Роз». Как позже выясняется, жизнь в особняке подчинена своду законов «Правила Розы», определяющему четкую систему иерархии среди воспитанников «Сада Роз», нормы поведения, привилегии и наказания. И это отнюдь не безобидная ребяческая забава. Дело в том, что все эти «детские» игры зачастую заканчиваются насилием, зверскими пытками и смертью животных и людей. Причем жертвами убийств, как правило, становятся взрослые. Поэтому, чтобы выжить, девушке придется играть по их правилам.

Вы думаете, перед вами классический сценарий Survival Horror о таинственном доме и злобных детях? Ошибаетесь. Сюжетная линия Rule of Rose больше походит на фильмы Дэвида Линча. Зачастую здесь сложно отделить реальный мир от мира пограничного, зыбкого, безумного и изломанного. Только что вы собственными глазами видели, как дети убили козленка и затолкали в старинные часы его труп, как тут же оказывается, что это бы-







ла всего лишь игрушка. Минуту назад вашему взору предстало обезображенное тело учителя, как вот уже вы видите его снова живым и невредимым. Впрочем, и существование самого мальчика, который якобы дал вам книгу, ставится под сомнение. Ведь, кроме вас, ребенка никто больше не видел. Так что же здесь сон, а что – явь? На этот вопрос, пожалуй, вы найдете ответ уже сами.

### Правила игры

По жанровой принадлежности Rule of Rose – прежде всего Adventure, поэтому в основе игрового процесса лежит решение головоломок, а экшен-составляющей отведена второстепенная роль. Игра поделена на главы. В начале каждого уровня главной героине предлагается выбрать одну из книжек со сказками. Интересно, что любая история, которая на первый взгляд кажется абсолютно безобидной (будь-то сказка о русалке, принцессе, птице счастья или двух козлятах), в дальнейшем приобретает извращенный вид и в итоге заканчивается смертью персонажей. В целом же в каждой главе вы узнаете о жизни одного из детей сиротского приюта.

Итак, в доме у детей существует собственная система иерархии, и Дженнифер (как новичок) занимает в ней последнее место, находясь на правах «черни». Как факт, она не имеет абсолютно никаких прав. С ее мнением никто не считается, ее никто не уважает и ни во что не ставит. Дети могут позволить себе глумиться над ней, как им заблагорассудится: Дженнифер могут из-

бить, связать и бросить в сырой подвал, ткнуть в лицо дохой крысой и т. д. При этом любой их поступок останется абсолютно безнаказанным, поскольку Дженнифер будет терпеливо и молча сносить все унижения. Со стороны подобное поведение героини может показаться весьма странным, ведь Дженнифер – человек взрослый, а ее мучители – всего лишь дети от 6 до 11 лет. Но факт остается фактом.

Единственным другом девушки в приюте становится забавный и добродушный пес Браун, которого она спасла в тот момент, когда дети хотели похоронить бедное животное заживо. В свою очередь, Браун воспринимает героиню как свою хозяйку, не отставая от нее ни на шаг и беспрекословно исполняя все приказы. Управлять псом можно с помощью всего лишь трех команд: «сидеть», «ко мне» (или, в некоторых случаях, «помоги») и «искать». Причем последняя команда имеет наиболее весомую ценность. По сути, Браун выполняет в игре роль своеобразного проводника. Допустим, вы нашли ключ, но не знаете, от какой он двери, или же знаете, но не можете сразу сориентироваться, где именно она расположена. Поэтому, чтобы не тратить время зря и не бегать по всем этажам и закоулкам, вам достаточно выбрать в меню этот ключ и из доступных действий дать команду «искать». Браун без труда приведет героиню к нужной комнате, избрав при этом наиболее короткий путь.

Аналогичным образом решаются практически все головоломки в игре. Браун поможет

# Evolution BT

ЭТО НЕ ИМИТАЦИЯ

ПРОСТО СКАЖИ СЕБЕ:  
«ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА»

РУССОБИТ-М  
У К Р А И Н А

**ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ  
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ  
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA







найти вам все что угодно – нужный предмет или недостающую деталь от чего-либо, вырезки из газет, пропавшего человека или животное, дорогу, если вы заблудились, или альтернативный путь, если оказались заперты в ловушке. Впрочем, загадки в игре можно решать и без помощи четвероногого друга (например в том случае, если пес по вашей неосмотрительности погиб). Правда, при этом вам придется быть предельно внимательным и наблюдательным, чтобы не пропустить подсказки и различные знаки, заботливо оставленные авторами на стенах, полу и потолке дома. Кроме того, есть большая веро-

и крысами во фраках и огромными ножницами в руках и т. д. Нельзя сказать, что противники обладают особым умом, но они банально берут числом и скоростью реакции.

В целом, боевая система в Rule of Rose реализована просто по-идиотски. Жуткий дисбаланс приводит к тому, что тип оружия никак не сказывается на уровне сложности боев. То есть вам будет одинаково трудно убить одного и того же противника независимо от того, будет ли у вас в руках вилка, нож, обломок трубы, топор или пистолет. Еще больше усугубляет положение медлительность главной героини и отсутствие даже

всего лишь один, а в случае если монстров много, они без труда могут убить и собаку (которая не будет защищаться, нападая или кусая их), и главную героиню (в силу ее неповоротливости). Вообще, если вдруг завидите шайку монстров или детей с палками, лучше убегайте. Потому что в боевых схватках Дженифер зачастую совершает какие-то нелепые телодвижения – размахивает оружием в разные стороны, при этом еще и не всегда попадает по стоящему даже впритык противнику. В Rule of Rose сражаться нужно только в том случае, если вас подло заперли в комнате и дверь не открыва-

лось. В игре напрочь отсутствует интерактивность. Ни один предмет не подвергается деформации или разрушению. Это относится ко всему, начиная от предметов интерьера и заканчивая окружением. В игре даже ничего нельзя переместить или сдвинуть с места, будь-то ведро, ящик, стул, стол, кресло или диван. Отсутствие свободы действий отчасти удручает. Вы должны идти только по заданному пути и совершать линейную последовательность действий.

### Для тех кто...

Rule of Rose – далеко не идеальная игра. К недостаткам



ятность того, что, играя в одиночку, вы можете попасть в одну из ловушек, коих в игре расставлено более чем достаточно. С Брауном же всех этих неприятностей можно запросто избежать, поэтому о нем лучше заботиться и оберегать.

### Кролики и козы – мои враги

После того как вы решите почти все головоломки на уровне, локации заполнятся врагами. При этом тип противников зависит от того, какую сказку вы выбрали: если это история о русалке, то основными противниками будут рыбы, если о козлятах, то вам предстоит столкнуться с козами

элементарных навыков рукопашного боя. Все, что она может, так это оттолкнуть противника (если он вцепится в нее или повалит на пол) или легонько пнуть ножкой. Ну а если уж она упадет, то вставать будет секунды четыре, не меньше.

Также стоит отметить, что Браун, независимо от ситуации, в боях не участвует. И это при том, что враги могут его атаковать (а уровень здоровья пса не бесконечен). При виде противника Браун начинает лаять, тем самым на несколько секунд оглушая его и давая возможность Дженифер убежать или подойти ближе и нанести удар. Однако этот прием эффективен, если враг

ется, даже если ее осветить крестом животворящим.

### Порча имущества запрещена!

Визуально игра выглядит хорошо, особенно для уже фактически устаревшей консоли PlayStation 2. Основной упор сделан на детализацию мрачных интерьеров, проработку различных графических фильтров и освещения. Старые скрипящие с облупившейся краской двери, шатающиеся ступеньки лестниц, разбитые стекла окон, выцветшая краска на стенах – все это выглядит достаточно реалистично, отчего играть становится жутковато. Однако без недостатков здесь не обо-

можно смело отнести жутко реализованную боевую систему, отсутствие интерактивности и линейность. Но она подкупает своей концепцией и историей. В общем-то, поэтому SCEJ и не решилась самостоятельно выпустить игру за пределами Японии. Ведь далеко не в каждой игре вам демонстрируют детей, создавших свой собственный жестокий социум, в котором нет места взрослым; недвусмысленно намекают на лесбийские отношения между маленькими девочками или рассказывают о мальчике, который угрожает убить собственного отца.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





# Взломай CODE12!

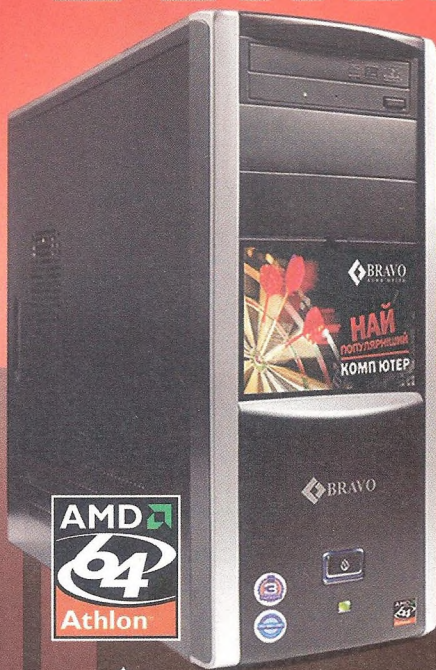
ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ

В сейфе CODE12:

ИГРОВОЙ КОМП  
на базе процессора

AMD

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ microlab H500 и A6661



**BRAVO**  
КОМПЬЮТЕРЫ

- Каждому 10-му участнику, приславшему правильный ответ – личный счет в гипермаркете контента от **hit\***
- Каждому 20-му участнику, приславшему правильный ответ – хитовая лицензионная игра от журнала «Шпиль!»\*
- Каждому 30-му участнику, приславшему правильный ответ – стартовый пакет DJUICE\*

По вопросу получения призов обращайтесь в службу технической поддержки в будние дни с 10:00 до 19:00 по телефону (044) 502-01-13

**Сейф будет вскрыт 31 декабря 2006 года  
в 23:59:59 по киевскому времени!**

## ЧЕТВЕРТЫЙ ВОПРОС ДЛЯ ВЗЛОМА CODE12:

Когда в нашей тестовой лаборатории была впервые предпринята попытка построить квадро-SLI?

Если это 26 января – пришли SMS с паролем **C121001** на номер **7500**  
Если это 23 мая – пришли SMS с паролем **C121002** на номер **7500**  
Если это 27 июня – пришли SMS с паролем **C121003** на номер **7500**  
Если это 28 августа – пришли SMS с паролем **C121004** на номер **7500**  
Если же это 22 апреля – пришли SMS с паролем **C121005** на номер **7500**

У випадку помилкового замовлення послуги вважається наданою.  
Контент – провайдер ТОВ «Полігон Інтерейшн Україна» - [www.polygon-ukraine.com](http://www.polygon-ukraine.com).  
Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні (044) 502-01-13

Вік учасників акції від 18 років (только для повнолітніх), вартість повідомлення 2.50 грн, у т.ч. ПДВ, без ПФ.  
Для абонентів KyivStar, Ace&Base, Djuice, UMC, Sim-Sim, Jaselec.  
ЗАТ «Український мобільний зв'язок». Ліцензія ДКЗ АА №720189 від 29.12.2004р. ЗАТ «Київстар ДЖ». Єс. Єм. Ліцензія ДКЗ №009503 від 12.04.2001р.

Дополнительная информация на сайте журнала «ШПИЛЬ!» [www.shpil.com](http://www.shpil.com)

Наименование AMD, логотип AMD со стрелой, а также наименования AMD в любых сочетаниях являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Наименования прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

\*Количество игр и стартовых пакетов ограничено

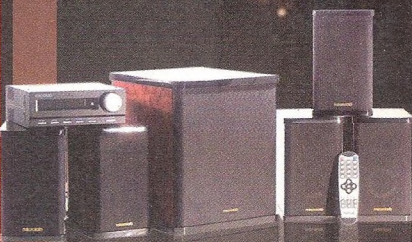
\*\*Под бесплатным получением приза имеется ввиду возможность приобрести его за 1 гривну.

hit\*

microlab

feel different

[www.microlab.ua](http://www.microlab.ua)



H500



A6661



Название: Черный Корсар

Разработчик: Widescreen Games

Издатель: «Одиссей»

Жанр: action/adventure

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 GHz

256 Mb, 1.28 Gb 3D Video

Официальный сайт: [www.blackbuccaneer.com](http://www.blackbuccaneer.com)

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

7

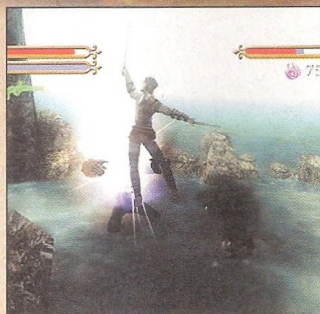
7

8

7

6

7



**Р**ано или поздно из рубрики «Ждем-с» игры перемещаются в «To Play...», правда, некоторые умудряются попасть в «Ацтой», но это уже другая история, не имеющая к сегодняшней абсолютно никакого отношения.

Несмотря на все обещанные прелести, «Черный Корсар» оказался не совсем той игрой, что способна на равных конкурировать с серией Prince of Persia – ранжир не тот. Впрочем, нечто подобное ожидалось изначально.

Все просто: движок игры поддерживает только DirectX 8.1, что в современных условиях – чистой воды архаизм. В свою очередь, это объясняет низкие системные требования и совсем не объясняет долгую подгрузку уровней и периодиче-

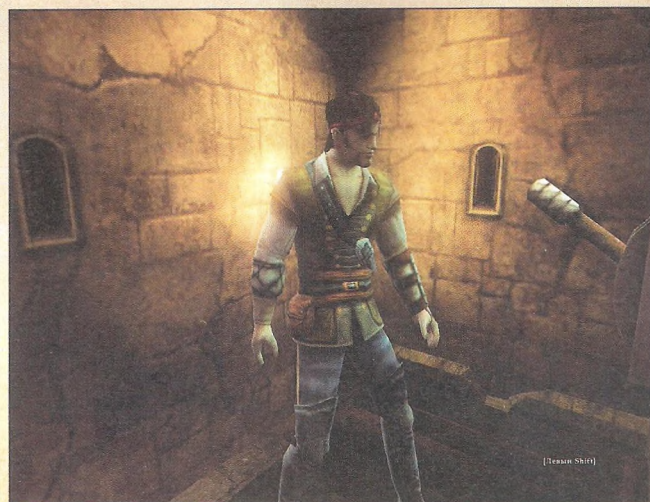
ские тормоза. Так что хваленые пейзажи Карибов оказались похожи на сильно размытые фотографии, никаких красот не наблюдается. Уровни также не могут похвастаться разнообразием элементов,

все закрытые пространства слишком уж затемнены, в основном для того, чтобы скрыть скромность интерьеров. Темнота затрудняет поиск правильного пути, а выполняющие роль ориентиров редкие стол-

бы света не всегда четко его указывают.

Сюжет в меру интересен, но сказать, что «очень», не получится. Почти как в произведении классика мировой литературы, где на острове оказываются трое: Френсис Блейд – неудачник в погоне за сокровищами, сладкая девица Ванилла, разыскивающая пропавшего папашу, и Черный Корсар, обуреваемый жадной мстительностью. В роли собаки – негостеприимная хозяйка острова – беглая рабыня Ла Борн, Гроза морей и все такое. Сия особа некогда крепко подставила Корсара. Хотя на самом деле за всем стоит высший разум красно-синего цвета. Больше не скажу, чтобы не портить интригу игры.

Игровой процесс носит ярко выраженный аркадный харак-







[Алтари сохранения] позволяют сохранять игру.

тер. Главное и самое утомительное занятие любого из героев – прыжки, коими приходится заниматься везде, включая головоломки. Жаль только, за кульбиты и бег вприпрыжку героям не платят.

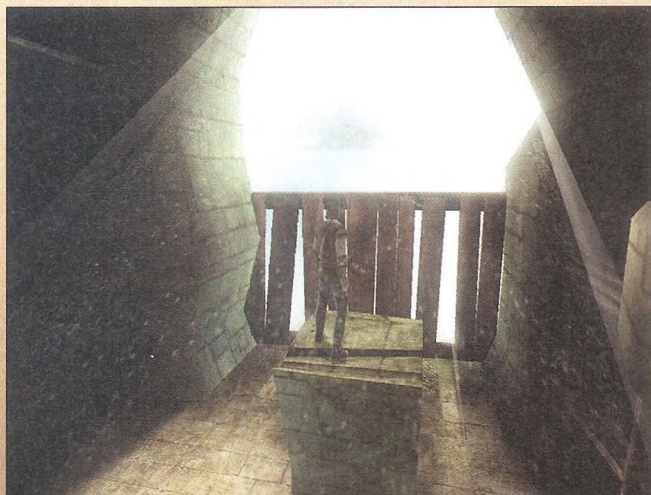
За убитых врагов начисляется звонкая монета. Заработанные денежные средства тратятся на покупку всего. Да, именно «всего» – за все приходится платить. Всего лишь за несколько пиастров можно сохраниться, прокачаться, загрузиться и даже воскреснуть. Кажется, подобная гипертрофированная меркантильность встречается в компьютерных играх впервые.

Сражения не слишком сложны, боевая составляющая стандартна для игр этого жанра: простые удары, из комбинаций которых состоят комбо-удары, блок и дистанционная атака. Пистолетик у Френсиса слабават и ни на что не годится, разве что для сотрясания

воздуха. Зато Корсар таскает при себе самое настоящее орудие, да и ножичек у него тоже весьма внушительных размеров. В эффективности его «игрушек» можно не сомневаться – враги так и разлетаются во все стороны после первых его ударов. Черный Корсар хорош и без всякой магии Вуду. Хотя волшебство является весьма неплохим подспорьем – проклятия, вызов зомби и, наконец, едва ли не самое полезное из умений – высасывание чужой жизненной энергии. Однако все же поединки во многом непродуманны и немного однообразны.

В целом от игры ожидалось немного больше, чем смогли предложить игрокам ее создатели. Следовательно, не каждому «Черный Корсар» придется по душе, а проще говоря – игра строго на любителя.

Алексей Лещук



НОВАЯ СИЛА  
НОВАЯ БИТВА  
НОВАЯ ИГРА

# SpellForce 2

## SHADOW WARS



Долгожданное  
продолжение знаменитой  
магической саги

Русс БИТ-М  
У К Р А И Н А

**ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ  
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ  
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA



Официальный сайт: [www.battlefront.com/products/dropteam](http://www.battlefront.com/products/dropteam)

**Звук:**

MECHANIZED COMBAT IN THE EASTERN FRONT

30

30

## H2 HOVER TANK GENERATION 0

30



Футуристические механизированные батальоны в далеком будущем здорово напомина-

Не в пример большинству подобных игр, зоной высадки может быть любая пригодная для этих целей точка на карте.



PC

PS2

G

XBOX



В отличие от деталей ландшафта, технике уделено очень большое внимание, большинство моделей имеют даже собственную историю. Модели проработаны весьма тщательно, техника имеет множество специфических параметров. В качестве дополнительных фишек – продвинутые свойства брони и баллистические расчеты. Однако подобного рода «высокие материи» пусть не слишком тревожат любителей просто пострелять – компьютер сам все высчитает, главное – поймать мишень в перекрестье прицела. Примечательно, что техника не является цельными конструкциями и в случае попадания не всегда уничтожается полностью. Так, вполне возможно, что после выведения из строя двигателя остается возможность продолжать сражение в неподвижном состоянии.

Вся техника делится на несколько категорий: вспомога-

тельные, разведывательные и легкие боевые машины, тяжелые наступательные танки, установки залпового огня.

Также есть возможность использования стационарных мин, сенсоров и артиллерийской поддержки. Правильный выбор зон высадки, подбор техники еще перед началом матча – это уже немалая составляющая успеха.

Помимо обилия сетевых режимов существует и кампания, но как и в большинстве других игр, ориентированных на многопользовательские игрища, она носит исключительно ознакомительный характер. Почти все карты разворачиваются по стандартному армейскому сценарию: одни нападают, другие защищаются, также нигде не делись старые забавы вроде CTF. Возможны варианты в зависимости от планеты и хитроумия игроков. В начале сражения обе команды получают определенное количе-



## PALADIN R1 GENERATION A

COMPUTER - AN ADVANCED ARTIFICIAL INTELLIGENCE SUPERPERSONA THAT IS CAPABLE OF BASIC REASONING ABOUT THE SURROUNDING ENVIRONMENT AND APPOINTING THAT REASONING TO THE VEHICLE'S COMMUNICATIONS AND WEAPONS SYSTEMS.

ARMOR - A MAND LATTICE OF CARBON AND IRONIA VERY HIGH EFFECTIVE ARMOR RATINGS IN TERMS OF MILLIMETERS OF STEEL MEASUREMENT.

CANNON - CANNON BAY - CAN BE USED TO TRANSPORT UP TO 5 ARMORED INFANTRY OR BE FITTED WITH RECOIL OR ANTI-AIRCRAFT MISSILES.

ENGINE - COMPOSED OF A MATRIX OF CARBON NANOTUBES THAT WOULD BE ABLE TO WITHSTAND THE HEAT OF 5000 DEGREES CELSIUS TOGETHER INTO A FLEXIBLE, BUT INCREDIBLY TOUGH WHOLE.

ANTIMATTER FUEL CELLS - A FEW MICROGRAMS OF ANTIMATTER GIVE A VEHICLE INCREDIBLE INDEPENDENT OPERATING CAPABILITY. PRONE TO COMBUSTION IN CASE OF PENETRATION.

MAGNETIC - AUTO-SERVED CACHE OF 200MM ROUNDS, AUTOMATICALLY LOADED IN BATCHES OF 10 ROUNDS. STOWAGE LOCATIONS INCLUDES 200 AP ROUNDS AND 100 HE ROUNDS.

CANNON - FIRES A SOLID PENETRATOR COMPOSED OF A DENSE URANIUM CORE ENCASED BY A CARBON LATTICE TO INCREASE ITS PENETRATING HIGH RATE OF FIRE. ALSO FIRES SMALL CALIBER HE ROUNDS.

CREW COMPARTMENT - SEALED COMPARTMENT OCCUPIED BY CREW MEMBERS WITH INTEGRATED LIFE SUPPORT POWER AND COMM SYSTEMS.

LODGE ENGINE - VACUUM BE ARMORED HOLDING IN COMBUSTION HERE IN ANY ATMOSPHERE PROVIDING ENOUGH TORQUE FOR 110 KPH IN 10 ENVIRONMENT.

THE THOR MAIN BATTLE TANK IS THE MOST HEAVILY ARMORED AND ARMED, BUT ALSO THE SLOWEST MOVING VEHICLE AVAILABLE. DESIGNED FOR THE MOST OPERATIONS WHERE FIREPOWER AND SURVIVABILITY ON THE BATTLEFIELD ARE KEY.

## THOR M2 MET GENERATION B

COMPUTER - AN ADVANCED ARTIFICIAL INTELLIGENCE SUPERPERSONA THAT IS CAPABLE OF BASIC REASONING ABOUT THE SURROUNDING ENVIRONMENT AND APPOINTING THAT REASONING TO THE VEHICLE'S COMMUNICATIONS AND WEAPONS SYSTEMS.

MAGNETIC - STANDING LOCATIONS INCLUDES 200 AP ROUNDS AND 100 HE ROUNDS. AUTOMATICALLY LOADED IN BATCHES OF 10 ROUNDS.

LODGE ENGINE - VACUUM BE ARMORED HOLDING IN COMBUSTION HERE IN ANY ATMOSPHERE PROVIDING ENOUGH TORQUE FOR 110 KPH IN 10 ENVIRONMENT.

ARMOR - A MAND LATTICE OF CARBON AND IRONIA VERY HIGH EFFECTIVE ARMOR RATINGS IN TERMS OF MILLIMETERS OF STEEL MEASUREMENT.

ANTIMATTER FUEL CELLS - A FEW MICROGRAMS OF ANTIMATTER GIVE A VEHICLE INCREDIBLE INDEPENDENT OPERATING CAPABILITY. PRONE TO COMBUSTION IN CASE OF PENETRATION.

CANNON - FIRES A SOLID PENETRATOR COMPOSED OF A DENSE URANIUM CORE ENCASED BY A CARBON LATTICE TO INCREASE ITS PENETRATING HIGH RATE OF FIRE. ALSO FIRES SMALL CALIBER HE ROUNDS.

CREW COMPARTMENT - SEALED COMPARTMENT OCCUPIED BY CREW MEMBERS WITH INTEGRATED LIFE SUPPORT POWER AND COMM SYSTEMS.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.

## VIPER D3 DROPSHIP GENERATION F

COMPUTER - AN ADVANCED ARTIFICIAL INTELLIGENCE SUPERPERSONA THAT IS CAPABLE OF BASIC REASONING ABOUT THE SURROUNDING ENVIRONMENT AND APPOINTING THAT REASONING TO THE VEHICLE'S COMMUNICATIONS AND WEAPONS SYSTEMS.

ARMOR - A MAND LATTICE OF CARBON AND IRONIA VERY HIGH EFFECTIVE ARMOR RATINGS IN TERMS OF MILLIMETERS OF STEEL MEASUREMENT.

ENGINE - THE VIPER FEATURES PLASMA REACTORS AND IS ALSO ABLE TO VECTOR THRUST FORWARD FOR SUPERSONIC FLIGHT.

ANTIMATTER FUEL CELLS - A FEW MICROGRAMS OF ANTIMATTER GIVE A VEHICLE INCREDIBLE INDEPENDENT OPERATING CAPABILITY. PRONE TO COMBUSTION IN CASE OF PENETRATION.

CANNON - FIRES A SOLID PENETRATOR COMPOSED OF A DENSE URANIUM CORE ENCASED BY A CARBON LATTICE TO INCREASE ITS PENETRATING HIGH RATE OF FIRE. ALSO FIRES SMALL CALIBER HE ROUNDS.

CREW COMPARTMENT - SEALED COMPARTMENT OCCUPIED BY CREW MEMBERS WITH INTEGRATED LIFE SUPPORT POWER AND COMM SYSTEMS.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.

THE VIPER'S ARMOR IS HEAVIER THAN OTHER DROPSHIPS AND ITS SYSTEMS ARE MORE REDUNDANT, ALLOWING IT TO WITHSTAND MORE DAMAGE WHILE REMAINING ABLE TO MOVE. THE VIPER IS ALSO ABLE TO VECTOR THRUST FORWARD FOR SUPERSONIC FLIGHT.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.

THESE CARBON NANOTUBES JOINED BY A CARBON LATTICE GIVE THEM THE FLEXIBILITY TO WITHSTAND WHILE REMAINING THE TOUGHNESS OF SOLID UNBENT METAL.



ство очков, за которые «покупаются» войска, или вместо очков командам выдается определенное количество техники.

Поскольку собрать толпу для массового действия не всегда возможно, в итоге приходится кое-что перекладывать на железные плечи AI. Искусственный интеллект, на удивление (и на радость), весьма хорош, и в особенности – как для онлайн-игры. Боты тупят крайне редко, в большинстве ситуаций ведут себя вполне адекватно. Сообразительность AI можно регулировать, впрочем, как и многие другие игровые настройки. Помимо всего прочего, DropTeam очень продвинута в плане модификаций. Моды представляют собой обычные XML-файлы, и любой грамотный пользователь без

труда может создать что-то свое, включая новые модели, но это при условии тесного знакомства с 3D-редакторами.

Одновременно по локальной сети или через Интернет могут играть до 16 человек, хотя при соответствующем оснащении это число может быть намного больше.

Несмотря на все преимущества, DropTeam не выглядит слишком привлекательной для большинства игроков, особенно на фоне Battlefield II и грядущего Battlefield 2142. Но у детища Battlefront.com есть еще одно неоспоримое преимущество – игра работает под Linux и Mac OS-X, а здесь DropTeam вне конкуренции.

Алексей «The Lich» Лещук



**Название:** Sniper Elite

**Жанр:** симулятор снайпера

**Разработчик:** Rebellion, [www.rebellion.co.uk](http://www.rebellion.co.uk)

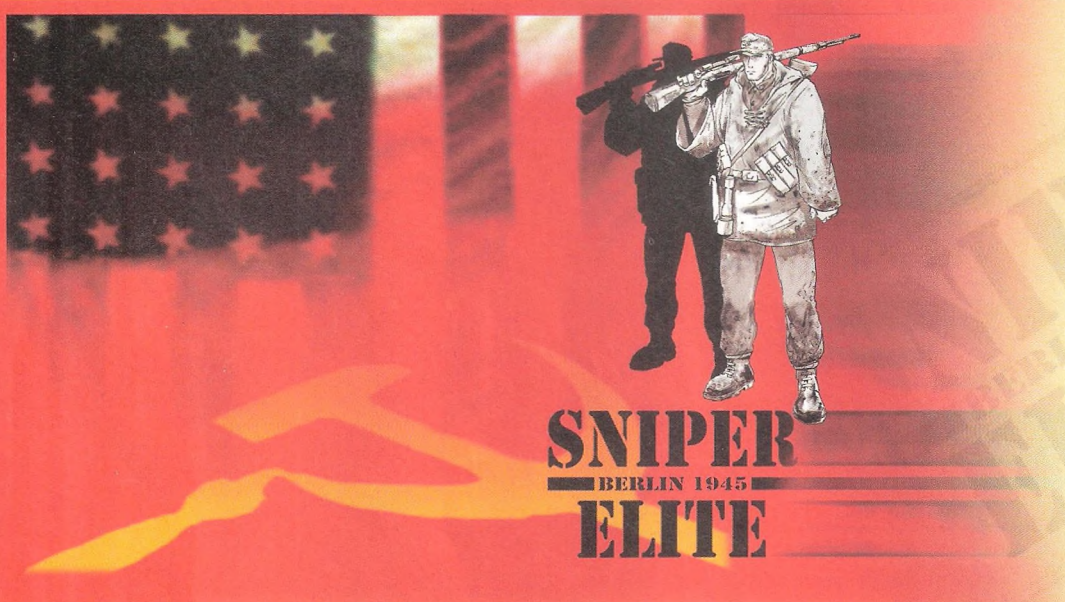
**Издатель:** Namco

**Издатель в СНГ:** «Бука», [www.buka.ru](http://www.buka.ru)

**Системные требования:** процессор с частотой 1 ГГц, 256 Мб оперативки, 64 Мб видео (DirectX 9.0c)

**Сайт игры:** [www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm](http://www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm)

**Оценка:** 6  
**Геймплей:** 7  
**Графика:** 5  
**Звук:** 6  
**Управление:** 7  
**Сюжет:** 8



**О**х и долго же издатели трудятся над выпуском игр... Вспомним, сколько времени ушло на локализацию таких лакомых проектов, как SplinterCell, Age of Empires III и Stronghold 2... А теперь представим, как много нужно терпения, чтобы дождаться возможности купить лицензионную игру. Справедливости ради нужно сказать, что в результате покупка лицензии оправдывает ожидания, — ведь большую часть «серых» игр невозможно использовать по прямому назначению... Но все же ожидание очень утомляет.

**О том, как «наши» в немецкой форме будут убивать русских предателей [о сюжете]**

Недавно список «долго-локализуемых» игр пополнился еще одной игрушкой с громким названием — **Sniper Elite**. С момента ее официального релиза прошло чуть больше года, и на Западе игру уже благополучно забыли. Сейчас же пришла наша очередь почувствовать себя в роли снайпера Второй мировой.

Сюжет, как и в других играх этого жанра, выдумывали явно не самые лучшие сценаристы,

потому он получился несколько бредовым, если не сказать больше. Главный герой — снайпер элитного подразделения «наших», переодетый в немецкую форму. Его отец был немцем, что несколько облегчит работу: фашисты частенько принимают солдата за своего. Но это цветочки. «Ягодки» сюжета намного хуже: главной нашей задачей является предотвращение того, что непременно может произойти ☺. А произойти может очень печальная история. Предатели Родины, выходцы из СССР, работают на фрицев над чудом современных технологий под названием

атомная бомба. Это полезное устройство может решить исход Второй мировой войны. Нужно учитывать, что на дворе весна 1945 (апрель), и, как мы знаем, победа СССР в Великой Отечественной войне ожидается совсем скоро. Поэтому немцы готовы пойти на все, чтобы не проиграть войну. Настоящая же история, как мы знаем, была несколько иной и имеет мало общего с фантазией сценаристов из Rebellion. Однако задумка у них действительно оказалась интересной.

**Если вы умеете хорошо стрелять, это не значит, что вы — снайпер [о геймплее]**

Как и в других играх про снайперов, геймплей Sniper Elite наполнен стелс-миссиями и потребностью быть человеком-невидимкой. Но это не значит, что перед нами очередной SplinterCell, где можно сделать все по-тихому и даже никто не заметит. Запомните: на войне как на войне, враги рассредоточены повсюду, все они осторожны и подозрительно относятся даже к малейшему шороху.

Наш герой, бегло осмотрев очертания местности в бинокль, отправляется в путь к своей цели. Ползком по лужам и мокрым улицам полуразрушенного Берлина — он передвигается тихо и незаметно.







Стрельба от третьего лица в SE выполнена ужасно

но. Подметив врага, достает «орудие труда» и смотрит в прицел. Отрегулировав приближение и фокусировку, он по привычке приподнимает винтовку немного выше заданной цели и, ни на минуту не задумываясь, нажимает на курок. Тело врага падает на землю — ему теперь никто не поможет. Снайперу же нужно срочно найти укрытие, ведь сейчас сбегит целая толпа. Примерно так выглядит игровой процесс Sniper Elite. Иногда будем доставать какие-то документы, иногда — спасать друзей, иногда — что-то взрывать, но в основном заниматься зачисткой территории и пытаться остаться незаме-

ченными. Миссии очень интересны и интерактивны, что располагает к игровому процессу.

Поскольку снайпер должен обладать небывалыми тактическими способностями, в игре нашлось место и им. К лю-

бой точке на карте можно подойти с нескольких сторон. Причем если подход не указан на «зарисовках разведчиков», он вполне может оказаться в самом непредсказуемом месте. Например, через канализационную трубу или полуразрушенный дом. Во время игры можно регулировать скорость движения, присесть или лечь, таскать трупы (очень помогает) и забирать у врагов оружие.

Симуляция снайперского ремесла выполнена очень толково. При расчете траектории полета учитывается баллистика, направление ветра и пош-

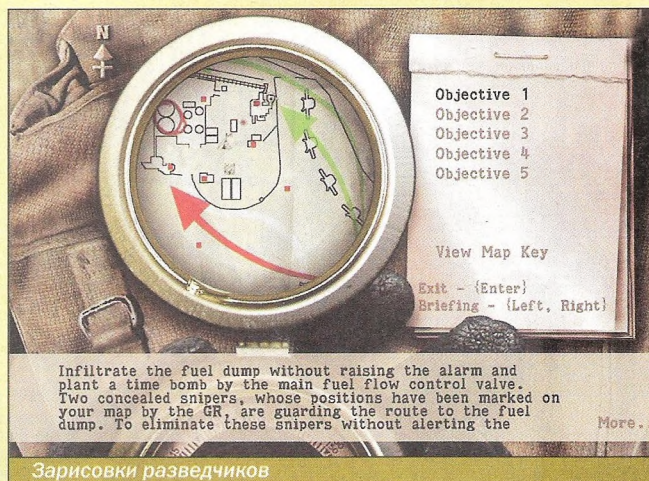
тупление. Чтобы правильно прицелиться, нужно не только отрегулировать оптику и дождаться ее фокусировки, придется еще и подыскать устойчивое положение, чтобы у снайпера не тряслись руки.

### Ну что ж ты страшная такая? [о графике]

Sniper Elite хорош атмосферой игрового мира, будто мы и впрямь попадаем во времена Второй мировой и оказы-

ваемся в шкуре снайпера. Однако неплохой и затягивающий геймплей испортила злосчастная ложка дегтя. На этот раз ею оказалась графика: ужасные угловатые здания, низкокачественные текстуры и страшненькие солдатики не хочется сравнивать с современными играми. Скажу только, что даже на максимальных настройках графики смотрится «на троечку».

СанСаныч



Infiltrate the fuel dump without raising the alarm and plant a time bomb by the main fuel flow control valve. Two concealed snipers, whose positions have been marked on your map by the GR, are guarding the route to the fuel dump. To eliminate these snipers without alerting the

Зарисовки разведчиков

**ЗДЕСЬ ИНОГО ПРИЗОВ!**

**МЫ БЛАГОДАРИМ ВСЕХ, КТО ПРИНИМАЛ УЧАСТИЕ В НАШЕМ АНКЕТИРОВАНИИ!**

**Самые активные и быстрые получают свежий номер журнала «Mobile News» и фирменный шнурок для мобильного телефона.**

Патраков А. г. Березань, Борисовец А. г. Макаров, Балагуца М. г. Николаев, Кучеренко Н. г. Одесса, Житник Р. с. Шестаково, Воропай В. г. Северодонецк, Качусова В. г. Севастополь, Вялков П. г. Барышевская, Андрей г. Дубляны, Толик г. Харьков, Селеверстов А. г. Харьков, Егнатъев М. г. Черкассы, Ковтун С. г. Переяслов-Хмельницкий, Войтов Ю. г. Киев, Кириленко С. г. Одесса, Мартынюк Л. г. Фастов, Васильев И. г. Львов, Поремский П. г. Полтава, Вильский О. г. Кр. Рог, Карелин О. г. Нежин, Борисюк А. г. Житомир, Валов г. Херсон, Голованов С. с. Припуть, Пестрык М. г. Сумы, Бурлай Я. г. Тернополь, Панасюк И. г. Каменец — Подольский, Садовникова С. г. Донецк, Скибинская Л. г. Ровно, Роднева О. г. Кировоград, Козак Е. г. Днепродзержинск, Залужная И. г. Алупшта, Гусева О. г. Малин, Завилейская С. АР. Крым, Безверхая Р. г. Сумы, Кошушко Г. г. Тернополь, Василенко Я. г. Мариуполь, Муравицкая А. г. Донецк, Приходько М. г. Черновцы, Ткачук В. г. Ивано-Франковск, Баннова И. г. Николаев, Безушко Р. г. Киев, Власова Э. г. Киев, Зимина Н. г. Бердянск, Швац Н. г. Луганск, Слатвинский Ю. г. Днепропетровск, Ганжа К. г. Одесса, Рогач А. г. Киев, Завартанний В. г. Николаев, Кочубей В. с. Морозовка, Польских С. г. Ровно

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ — годовую подписку на журнал «Mobile News», получает: Кофтун А. В. (г. Киев.)**

**МЫ ПОЗДРАВЛЯЕМ ВСЕХ ПРИЗЕРОВ!!!**



PC

PS2



XBOX

Название: Call of Juarez

Разработчик: Techland

Издатель: Ubisoft

Жанр: FPS

Рекомендуемые системные требо-

вания: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц,

2048 Мб, 256 Мб 3D Video

Официальный сайт:

[www.callofjuarez.com](http://www.callofjuarez.com)

ОЦЕНКА:

9+

Графика:

10+

Геймплей:

9

Управление:

8

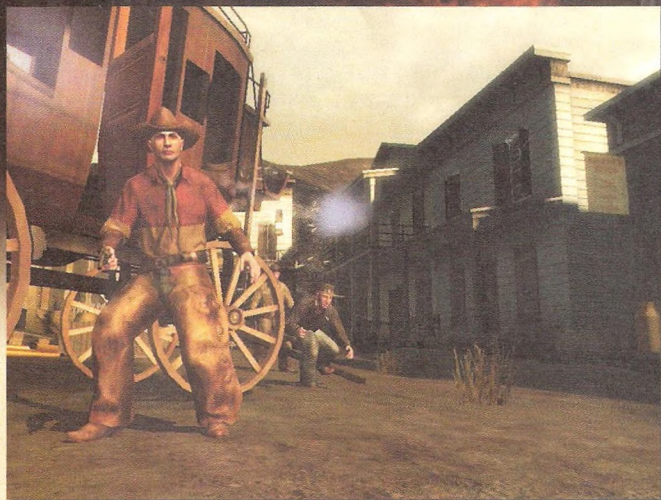
Звук:

9

Сюжет/концепция:

9

# CALL of JUAREZ



**П**риоритеты в индустрии шутеров постепенно смещаются в различных направлениях, разработчики

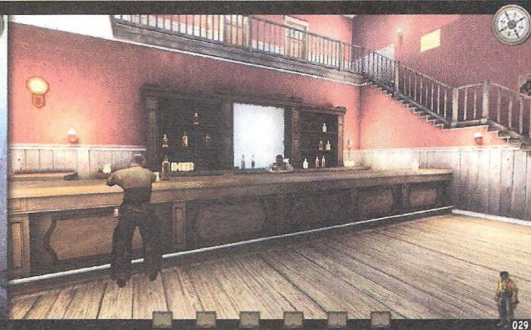
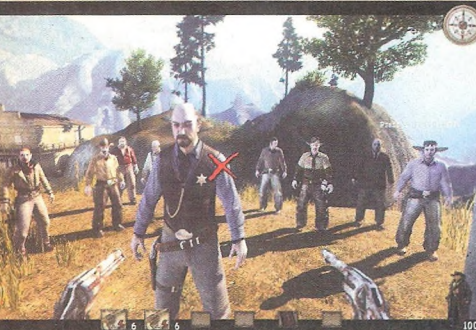
ищут новые пути привлечения закушавшихся геймеров. Народец нынче избалованный

пошел, переборчивый. И полусторонние миры видел, и альтернативную историю, и Марс, и войны, и многое другое. Вот и ищут создатели игр нелегкие пути. Не у всех, конечно, получается, но это никак не умаляет их рвения. Именно такие поиски застав-

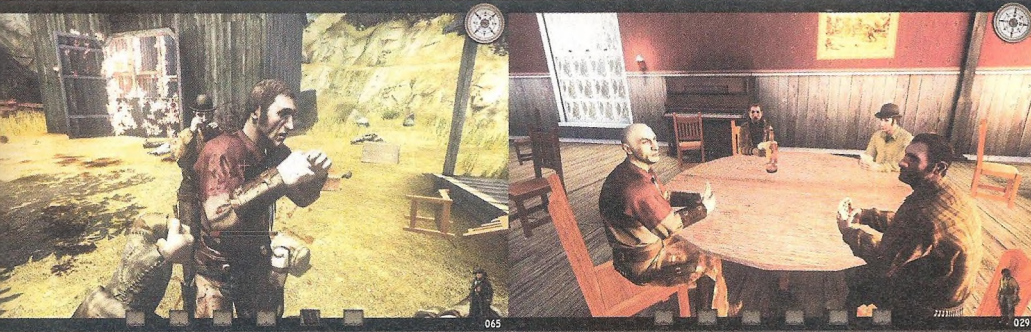
ляют все чаще выбирать мало-распространенные жанры. К примеру, раньше игры-вестерны можно было запросто пересчитать по пальцам: American Outlaw, Red Dead Revolver и... и кажется все. Зато теперь список можно смело продолжить, а в ближайшее время

появятся игры по мотивам самых знаменитых вестернов с Клинтом Иствудом.

Только это будет потом, а сейчас все желающие имеют возможность ознакомиться с высокотехнологичным вестерном (звучит забавно, не правда ли?) Call of Juarez от польской студии







Techland, создателей известного шутера Chrome.

В отличие от большинства других вестернов, игра обладает мощным современным движком, продвинутой физической моделью и симпатичной графикой.

В игру нафаршировано достаточно новых и очень новых технологий вроде HDR и поддержки третьих шейдеров, чтобы обеспечить наилучшее качество картинки и наибольшие тормоза. Хотя по сравнению с демо-версией загрузка происходит намного быстрее.

К графической части претензий нет: Дикий Запад во всей его красе и примитивной жестокости. Салуны, обшарпанные улицы с реалистичными кучами конских экскрементов, буйная растительность прерий, бандитские рожи – все это и многое другое сработано стильно и весьма реалистично. Атмосфера культовых вестернов

Сердцине Леоне воссоздана на удивление хорошо. Единственный замеченный недостаток – при использовании HDR картинка кажется слишком засвеченной.

Также радует, что главные герои сделаны именно как люди, а не как бесплотные духи с оружием в руках. Проще говоря, опустив камеру вниз, можно увидеть, откуда у протагониста ноги растут ☺. Приятен и тот факт, что, прижимаясь к стенам, герой поднимает оружие вверх, чтобы ствол не упирался и уж тем более не проваливался в стену, хотя подобные казусы все же случаются.

С физикой дела обстоят хуже. В стиле вечно живого Дюка Ньюкома двери, заборы и прочие разрушаемые объекты лихо уничтожаются при помощи тяжеленного ботинка. Так вот, грешная конечность запросто может провалиться в бочки, двери и так далее. Или другой пример: если подобрать стол и швырнуть его куда подальше, то при падении он не только останется целехоньким, но будет иметь все свойства куба.

Как и в любом хорошем вестерне, в CoJ присутствует спрятанное золото и куча претендентов на его присвоение. Хорошие парни с пушками валяют плохих парней, гоняют на лошадях и посещают салуны и бордели. Так сказать, полный набор. Главная интрига игры в том, что главных героев в игре два – престарелый священник Рей и юнец-сорванец Билли. Интрига заключается в том, что первый приходится второму дядей, а тот, соответственно, приходится племянником первому. Так уж получилось, что Билли несправедливо хотят повесить и совсем не хотят верить его словам. Парень вынужден защищаться, а по сути – убегать и прятаться от всех. В это же время Рей после недолгих размышлений решает, что он – кара Господня и все такое, но Билли должен получить сполна в первую очередь. Ведь преподобный Рей застукал юнца на месте преступления: у трупов его же родителей...

Рей, мягко говоря, становится немного не в себе, общается с богом на короткой ноге и считает своим долгом наставить всех грешников на путь истинный. Грешников в округе предостаточно, они сами лезут на рожон, особенно после того, как один из них порешил местного шерифа. Но старина Рей тут же

взял ситуацию под свой контроль и приступил к работе с грешниками. Работка нехитрая, но пыльная – каждому по пуле в лоб, и к чертям на небеса, а там пусть разбираются. Постреливая в нечестивцев, Рей идет по следам Билли, но племянничек не слишком желает попадаться на глаза преподобному дядюшке, поскольку такая встреча, скорее всего, станет последней. Вот такая семейная афера – как родственнички Том и Джерри играют в догонялки.

Игра за «святошу» Рея – чистой воды экшен с легкими головоломками, множеством стрельбы, драк и ковбойскими дуэлями. Как символ своего прежнего ремесла, Рей таскает увесистую Библию; это не оружие – так, просто для красоты.

По традиции к игре прикручен и режим slow-mo, здесь он называется «концентрация». Только малость неудобно так прикручен, видать, из расчета на консоли. Интересная реализация стрельбы в поединках «один на один», создатели CoJ действительно хорошо обыграли процесс выхватывания револьверов.

Присутствуют и альтернативные способы стрельбы для повышения точности огня, хотя быстренько



Рей тут же







перестрелять всех, как это обычно делается в других шутерах, не получится – оружие перегревается, и держать его в руках становится невозможно. Интересная находка, вносящая долю реализма в процесс отстреливания врагов.

Зато в миссиях за Билли геймера ожидает добротная порция stealth-развлечений. Правда, скриптовые сценки и периодическое притупление искусственного интеллекта

портит все удовольствие. Разработчики слишком жестко подталкивают игрока к совершению тех или иных шагов, что очень сильно напряга-

ет. Впрочем, стоит только прорваться через «проблемные» места, и ситуация изменится в лучшую сторону.

В арсенале юного бойскаута основное оружие – лук и хлыст, хотя периодически можно и пострелять. Такой шутики, как хлыст, в компьютерных играх давненько уже не встречалось. Работать им придется еще немного поучиться – специфическое это оружие. Хотя и оружием его назвать сложно, уж слишком широкое применение у хлыста.

Прятаться на природе и в закрытых помещениях, как, например, в Splinter Cell, – две большие разницы, в случае Call of Juarez пейзажи отдают искусственностью. Да и противники страдают излишними

крайностями: то замечают Билли чуть ли не за милю, то просто-напросто игнорируют персонажа, разгуливающего на виду у всех.

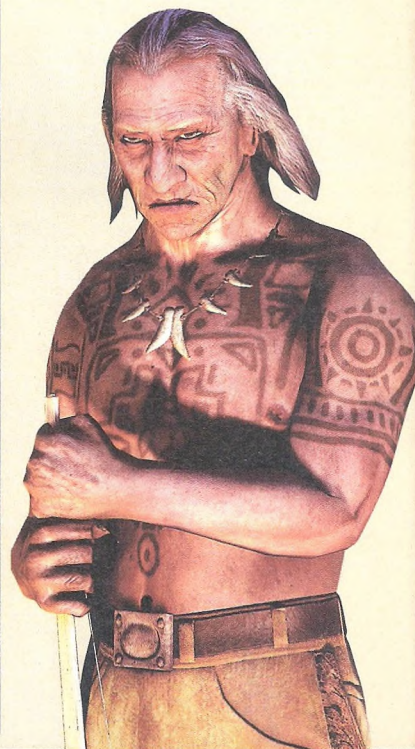
В результате возникает своеобразная двойственность: у любителей пострелять имеются серьезные претензии к стелс-миссиям, а у поклонников «тихой сапы» – наоборот, к action-составляющей. Даже не принимая во внимание подобные разногласия, Call of Juarez принадлежит к категории сложных игр, пройти ее за пару тройку вечеров не получится.

Мультиплеер в основе своей стандартен – все режимы знакомы и в представлении не нуждаются. Зато карты сделаны на совесть – маленькие городишко с узкими улочками, горами всякого хлама и подво-

ротнями, из которых раздаются предательские выстрелы в спину. Карт с открытыми пространствами мало, все они без особых «изюминок».

Call of Juarez выгодно отличается от большинства своих собратьев прекрасной графикой, неординарной подачей сюжета и многими другими приятными мелочами. Похоже, приключения на Диком Западе снова входят в моду...

Алексей «The Lich» Лешук





Для заказа  
**105336** ИГРЫ  
отправьте SMS с кодом  
заказа на номер

На нашем  
сайте:

- 2000 мелодий
- 4000 картинок
- 500 роликов
- 700 игр

wap.  
www.

**LOGISMO**  
com.ua

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

**Дурак на раздевание**  
6100276603



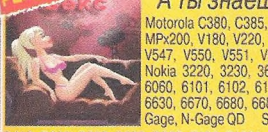
Может ли джентльмен быть душой козырной тузом? В нашей игре-гололомке, чтобы увидеть наконец эту роскошную блондинку во всей ее красе. Приятная для глаза графика с четкой прорисовкой карт.

**Остров разврата**  
6100268603



Неутомимый Миша из сочинской команды «Утомленные солнцем» любит жизнь и женщин. Судьба занесла его на остров, населенный прекрасными амазонками и злобными туземцами.

**Никто не знает про секс**  
6100429603



А ты знаешь? Motorola C380, C385, C390, C650, C975, C980, E398, E398B, E550, L7, MP200, V180, V220, V300, V330, V360, V400, V500, V505, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V680, V80, V975, V980

Motorola C380, C385, C390, C650, C975, C980, E398, E398B, E550, L7, MP200, V180, V220, V300, V330, V360, V400, V500, V505, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V680, V80, V975, V980

**Темы**  
Для заказа ТЕМЫ отправьте SMS с кодом заказа на номер 108700



9700119603 9700111603 9700113603 9700081603 9700080603  
Темы Atomic поддеживают телефоны: Motorola A835, C350, C370, C380, C390, C450, C550, C650, E380, E398, E550, ROKR E1, V180, V220, V300, V500, V550, V551, V600, V635, V975, V980  
Siemens CX65, M65, S65  
SonyEricsson F500i, K300, K500, K700, K750, P900, S700, T610, T630, V800, Z1010, Z500  
Дополнительно поддеживает: Atomic Motorola V80 SonyEricsson T616, T618, T628, T637  
Тема Atomic 2006 поддеживает телефоны: Nokia 3220, 3230, 6170, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7270, 7610, 7611, 7612, 7613, 7614, 7615, 7616, 7617, 7618, 7619, 7620, 7621, 7622, 7623, 7624, 7625, 7626, 7627, 7628, 7629, 7630, 7631, 7632, 7633, 7634, 7635, 7636, 7637, 7638, 7639, 7640, 7641, 7642, 7643, 7644, 7645, 7646, 7647, 7648, 7649, 7650, 7651, 7652, 7653, 7654, 7655, 7656, 7657, 7658, 7659, 7660, 7661, 7662, 7663, 7664, 7665, 7666, 7667, 7668, 7669, 7670, 7671, 7672, 7673, 7674, 7675, 7676, 7677, 7678, 7679, 7680, 7681, 7682, 7683, 7684, 7685, 7686, 7687, 7688, 7689, 7690, 7691, 7692, 7693, 7694, 7695, 7696, 7697, 7698, 7699, 7700, 7701, 7702, 7703, 7704, 7705, 7706, 7707, 7708, 7709, 7710, 7711, 7712, 7713, 7714, 7715, 7716, 7717, 7718, 7719, 7720, 7721, 7722, 7723, 7724, 7725, 7726, 7727, 7728, 7729, 7730, 7731, 7732, 7733, 7734, 7735, 7736, 7737, 7738, 7739, 7740, 7741, 7742, 7743, 7744, 7745, 7746, 7747, 7748, 7749, 7750, 7751, 7752, 7753, 7754, 7755, 7756, 7757, 7758, 7759, 7760, 7761, 7762, 7763, 7764, 7765, 7766, 7767, 7768, 7769, 7770, 7771, 7772, 7773, 7774, 7775, 7776, 7777, 7778, 7779, 7780, 7781, 7782, 7783, 7784, 7785, 7786, 7787, 7788, 7789, 7790, 7791, 7792, 7793, 7794, 7795, 7796, 7797, 7798, 7799, 7800, 7801, 7802, 7803, 7804, 7805, 7806, 7807, 7808, 7809, 7810, 7811, 7812, 7813, 7814, 7815, 7816, 7817, 7818, 7819, 7820, 7821, 7822, 7823, 7824, 7825, 7826, 7827, 7828, 7829, 7830, 7831, 7832, 7833, 7834, 7835, 7836, 7837, 7838, 7839, 7840, 7841, 7842, 7843, 7844, 7845, 7846, 7847, 7848, 7849, 7850, 7851, 7852, 7853, 7854, 7855, 7856, 7857, 7858, 7859, 7860, 7861, 7862, 7863, 7864, 7865, 7866, 7867, 7868, 7869, 7870, 7871, 7872, 7873, 7874, 7875, 7876, 7877, 7878, 7879, 7880, 7881, 7882, 7883, 7884, 7885, 7886, 7887, 7888, 7889, 7890, 7891, 7892, 7893, 7894, 7895, 7896, 7897, 7898, 7899, 7900, 7901, 7902, 7903, 7904, 7905, 7906, 7907, 7908, 7909, 7910, 7911, 7912, 7913, 7914, 7915, 7916, 7917, 7918, 7919, 7920, 7921, 7922, 7923, 7924, 7925, 7926, 7927, 7928, 7929, 7930, 7931, 7932, 7933, 7934, 7935, 7936, 7937, 7938, 7939, 7940, 7941, 7942, 7943, 7944, 7945, 7946, 7947, 7948, 7949, 7950, 7951, 7952, 7953, 7954, 7955, 7956, 7957, 7958, 7959, 7960, 7961, 7962, 7963, 7964, 7965, 7966, 7967, 7968, 7969, 7970, 7971, 7972, 7973, 7974, 7975, 7976, 7977, 7978, 7979, 7980, 7981, 7982, 7983, 7984, 7985, 7986, 7987, 7988, 7989, 7990, 7991, 7992, 7993, 7994, 7995, 7996, 7997, 7998, 7999, 8000, 8001, 8002, 8003, 8004, 8005, 8006, 8007, 8008, 8009, 8010, 8011, 8012, 8013, 8014, 8015, 8016, 8017, 8018, 8019, 8020, 8021, 8022, 8023, 8024, 8025, 8026, 8027, 8028, 8029, 8030, 8031, 8032, 8033, 8034, 8035, 8036, 8037, 8038, 8039, 8040, 8041, 8042, 8043, 8044, 8045, 8046, 8047, 8048, 8049, 8050, 8051, 8052, 8053, 8054, 8055, 8056, 8057, 8058, 8059, 8060, 8061, 8062, 8063, 8064, 8065, 8066, 8067, 8068, 8069, 8070, 8071, 8072, 8073, 8074, 8075, 8076, 8077, 8078, 8079, 8080, 8081, 8082, 8083, 8084, 8085, 8086, 8087, 8088, 8089, 8090, 8091, 8092, 8093, 8094, 8095, 8096, 8097, 8098, 8099, 8100, 8101, 8102, 8103, 8104, 8105, 8106, 8107, 8108, 8109, 8110, 8111, 8112, 8113, 8114, 8115, 8116, 8117, 8118, 8119, 8120, 8121, 8122, 8123, 8124, 8125, 8126, 8127, 8128, 8129, 8130, 8131, 8132, 8133, 8134, 8135, 8136, 8137, 8138, 8139, 8140, 8141, 8142, 8143, 8144, 8145, 8146, 8147, 8148, 8149, 8150, 8151, 8152, 8153, 8154, 8155, 8156, 8157, 8158, 8159, 8160, 8161, 8162, 8163, 8164, 8165, 8166, 8167, 8168, 8169, 8170, 8171, 8172, 8173, 8174, 8175, 8176, 8177, 8178, 8179, 8180, 8181, 8182, 8183, 8184, 8185, 8186, 8187, 8188, 8189, 8190, 8191, 8192, 8193, 8194, 8195, 8196, 8197, 8198, 8199, 8200, 8201, 8202, 8203, 8204, 8205, 8206, 8207, 8208, 8209, 8210, 8211, 8212, 8213, 8214, 8215, 8216, 8217, 8218, 8219, 8220, 8221, 8222, 8223, 8224, 8225, 8226, 8227, 8228, 8229, 8230, 8231, 8232, 8233, 8234, 8235, 8236, 8237, 8238, 8239, 8240, 8241, 8242, 8243, 8244, 8245, 8246, 8247, 8248, 8249, 8250, 8251, 8252, 8253, 8254, 8255, 8256, 8257, 8258, 8259, 8260, 8261, 8262, 8263, 8264, 8265, 8266, 8267, 8268, 8269, 8270, 8271, 8272, 8273, 8274, 8275, 8276, 8277, 8278, 8279, 8280, 8281, 8282, 8283, 8284, 8285, 8286, 8287, 8288, 8289, 8290, 8291, 8292, 8293, 8294, 8295, 8296, 8297, 8298, 8299, 8300, 8301, 8302, 8303, 8304, 8305, 8306, 8307, 8308, 8309, 8310, 8311, 8312, 8313, 8314, 8315, 8316, 8317, 8318, 8319, 8320, 8321, 8322, 8323, 8324, 8325, 8326, 8327, 8328, 8329, 8330, 8331, 8332, 8333, 8334, 8335, 8336, 8337, 8338, 8339, 8340, 8341, 8342, 8343, 8344, 8345, 8346, 8347, 8348, 8349, 8350, 8351, 8352, 8353, 8354, 8355, 8356, 8357, 8358, 8359, 8360, 8361, 8362, 8363, 8364, 8365, 8366, 8367, 8368, 8369, 8370, 8371, 8372, 8373, 8374, 8375, 8376, 8377, 8378, 8379, 8380, 8381, 8382, 8383, 8384, 8385, 8386, 8387, 8388, 8389, 8390, 8391, 8392, 8393, 8394, 8395, 8396, 8397, 8398, 8399, 8400, 8401, 8402, 8403, 8404, 8405, 8406, 8407, 8408, 8409, 8410, 8411, 8412, 8413, 8414, 8415, 8416, 8417, 8418, 8419, 8420, 8421, 8422, 8423, 8424, 8425, 8426, 8427, 8428, 8429, 8430, 8431, 8432, 8433, 8434, 8435, 8436, 8437, 8438, 8439, 8440, 8441, 8442, 8443, 8444, 8445, 8446, 8447, 8448, 8449, 8450, 8451, 8452, 8453, 8454, 8455, 8456, 8457, 8458, 8459, 8460, 8461, 8462, 8463, 8464, 8465, 8466, 8467, 8468, 8469, 8470, 8471, 8472, 8473, 8474, 8475, 8476, 8477, 8478, 8479, 8480, 8481, 8482, 8483, 8484, 8485, 8486, 8487, 8488, 8489, 8490, 8491, 8492, 8493, 8494, 8495, 8496, 8497, 8498, 8499, 8500, 8501, 8502, 8503, 8504, 8505, 8506, 8507, 8508, 8509, 8510, 8511, 8512, 8513, 8514, 8515, 8516, 8517, 8518, 8519, 8520, 8521, 8522, 8523, 8524, 8525, 8526, 8527, 8528, 8529, 8530, 8531, 8532, 8533, 8534, 8535, 8536, 8537, 8538, 8539, 8540, 8541, 8542, 8543, 8544, 8545, 8546, 8547, 8548, 8549, 8550, 8551, 8552, 8553, 8554, 8555, 8556, 8557, 8558, 8559, 8560, 8561, 8562, 8563, 8564, 8565, 8566, 8567, 8568, 8569, 8570, 8571, 8572, 8573, 8574, 8575, 8576, 8577, 8578, 8579, 8580, 8581, 8582, 8583, 8584, 8585, 8586, 8587, 8588, 8589, 8590, 8591, 8592, 8593, 8594, 8595, 8596, 8597, 8598, 8599, 8600, 8601, 8602, 8603, 8604, 8605, 8606, 8607, 8608, 8609, 8610, 8611, 8612, 8613, 8614, 8615, 8616, 8617, 8618, 8619, 8620, 8621, 8622, 8623, 8624, 8625, 8626, 8627, 8628, 8629, 8630, 8631, 8632, 8633, 8634, 8635, 8636, 8637, 8638, 8639, 8640, 8641, 8642, 8643, 8644, 8645, 8646, 8647, 8648, 8649, 8650, 8651, 8652, 8653, 8654, 8655, 8656, 8657, 8658, 8659, 8660, 8661, 8662, 8663, 8664, 8665, 8666, 8667, 8668, 8669, 8670, 8671, 8672, 8673, 8674, 8675, 8676, 8677, 8678, 8679, 8680, 8681, 8682, 8683, 8684, 8685, 8686, 8687, 8688, 8689, 8690, 8691, 8692, 8693, 8694, 8695, 8696, 8697, 8698, 8699, 8700, 8701, 8702, 8703, 8704, 8705, 8706, 8707, 8708, 8709, 8710, 8711, 8712, 8713, 8714, 8715, 8716, 8717, 8718, 8719, 8720, 8721, 8722, 8723, 8724, 8725, 8726, 8727, 8728, 8729, 8730, 8731, 8732, 8733, 8734, 8735, 8736, 8737, 8738, 8739, 8740, 8741, 8742, 8743, 8744, 8745, 8746, 8747, 8748, 8749, 8750, 8751, 8752, 8753, 8754, 8755, 8756, 8757, 8758, 8759, 8760, 8761, 8762, 8763, 8764, 8765, 8766, 8767, 8768, 8769, 8770, 8771, 8772, 8773, 8774, 8775, 8776, 8777, 8778, 8779, 8780, 8781, 8782, 8783, 8784, 8785, 8786, 8787, 8788, 8789, 8790, 8791, 8792, 8793, 8794, 8795, 8796, 8797, 8798, 8799, 8800, 8801, 8802, 8803, 8804, 8805, 8806, 8807, 8808, 8809, 8810, 8811, 8812, 8813, 8814, 8815, 8816, 8817, 8818, 8819, 8820, 8821, 8822, 8823, 8824, 8825, 8826, 8827, 8828, 8829, 8830, 8831, 8832, 8833, 8834, 8835, 8836, 8837, 8838, 8839, 8840, 8841, 8842, 8843, 8844, 8845, 8846, 8847, 8848, 8849, 8850, 8851, 8852, 8853, 8854, 8855, 8856, 8857, 8858, 8859, 8860, 8861, 8862, 8863, 8864, 8865, 8866, 8867, 8868, 8869, 8870, 8871, 8872, 8873, 8874, 8875, 8876, 8877, 8878, 8879, 8880, 8881, 8882, 8883, 8884, 8885, 8886, 8887, 8888, 8889, 8890, 8891, 8892, 8893, 8894, 8895, 8896, 8897, 8898, 8899, 8900, 8901, 8902, 8903, 8904, 8905, 8906, 8907, 8908, 8909, 8910, 8911, 8912, 8913, 8914, 8915, 8916, 8917, 8918, 8919, 8920, 8921, 8922, 8923, 8924, 8925, 8926, 8927, 8928, 8929, 8930, 8931, 8932, 8933, 8934, 8935, 8936, 8937, 8938, 8939, 8940, 8941, 8942, 8943, 8944, 8945, 8946, 8947, 8948, 8949, 8950, 8951, 8952, 8953, 8954, 8955, 8956, 8957, 8958, 8959, 8960, 8961, 8962, 8963, 8964, 8965, 8966, 8967, 8968, 8969, 8970, 8971, 8972, 8973, 8974, 8975, 8976, 8977, 8978, 8979, 8980, 8981, 8982, 8983, 8984, 8985, 8986, 8987, 8988, 8989, 8990, 8991, 8992, 8993, 8994, 8995, 8996, 8997, 8998, 8999, 9000, 9001, 9002, 9003, 9004, 9005, 9006, 9007, 9008, 9009, 9010, 9011, 9012, 9013, 9014, 9015, 9016, 9017, 9018, 9019, 9020, 9021, 9022, 9023, 9024, 9025, 9026, 9027, 9028, 9029, 9030, 9031, 9032, 9033, 9034, 9035, 9036, 9037, 9038, 9039, 9040, 9041, 9042, 9043, 9044, 9045, 9046, 9047, 9048, 9049, 9050, 9051, 9052, 9053, 9054, 9055, 9056, 9057, 9058, 9059, 9060, 9061, 9062, 9063, 9064, 9065, 9066, 9067, 9068, 9069, 9070, 9071, 9072, 9073, 9074, 9075, 9076, 9077, 9078, 9079, 9080, 9081, 9082, 9083, 9084, 9085, 9086, 9087, 9088, 9089, 9090, 9091, 9092, 9093, 9094, 9095, 9096, 9097, 9098, 9099, 9100, 9101, 9102, 9103, 9104, 9105, 9106, 9107, 9108, 9109, 9110, 9111, 9112, 9113, 9114, 9115, 9116, 9117, 9118, 9119, 9120, 9121, 9122, 9123, 9124, 9125, 9126, 9127, 9128, 9129, 9130, 9131, 9132, 9133, 9134, 9135, 9136, 9137, 9138, 9139, 9140, 9141, 9142, 9143, 9144, 9145, 9146, 9147, 9148, 9149, 9150, 9151, 9152, 9153, 9154, 9155, 9156, 9157, 9158, 9159, 9160, 9161, 9162, 9163, 9164, 9165, 9166, 9167, 9168, 9169, 9170, 9171, 9172, 9173, 9174, 9175, 9176, 9177, 9178, 9179, 9180, 9181, 9182, 9183, 9184, 9185, 9186, 9187, 9188, 9189, 9190, 9191, 9192, 9193, 9194, 9195, 9196, 9197, 9198, 9199, 9200, 9201, 9202, 9203, 9204, 9205, 9206, 9207, 9208, 9209, 9210, 9211, 9212, 9213, 9214, 9215, 9216, 9217, 9218, 9219, 9220, 9221, 9222, 9223, 9224, 9225, 9226, 9227, 9228, 9229, 9230, 9231, 9232, 9233, 9234, 9235, 9236, 9237, 9238, 9239, 9240, 9241, 9242, 9243, 9244, 9245, 9246, 9247, 9248, 9249, 9250, 9251, 9252, 9253, 9254, 9255, 9256, 9257, 9258, 9259, 9260, 9261, 9262, 9263, 9264, 9265, 9266, 9267, 9268, 9269, 9270, 9271, 9272, 9273, 9274, 9275, 9276, 9277, 9278, 9279, 9280, 9281, 9282, 9283, 9284, 9285, 9286, 9287, 9288, 9289, 9290, 9291, 9292, 9293, 9294, 9295, 9296, 9297, 9298, 9299, 9300, 9301, 9302, 9303, 9304, 9305, 9306, 9307, 9308, 9309, 9310, 9311, 9312, 9313, 9314, 9315, 9316, 9317, 9318, 9319, 9320, 9321, 9322, 9323, 9324, 9325, 9326, 9327, 9328, 9329, 9330, 9331, 9332, 9333, 9334, 9335, 9336, 9337, 9338, 9339, 9340, 9341, 9342, 9343, 9344, 9345, 9346, 9347, 9348, 9349, 9350, 9351, 9352, 9353, 9354, 9355, 9356, 9357, 9358, 9359, 9360, 9361, 9362, 9363, 9364, 9365, 9366, 9367, 9368, 9369, 9370, 9371, 9372, 9373, 9374, 9375, 9376, 9377, 9378, 9379, 9380, 9381, 9382, 9383, 9384, 9385, 9386, 9387, 93



**Название:** Reservoir Dogs**Разработчик:** Volatile Games**Издатель:** «Одиссей»**Жанр:** action**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц,  
512 Мб, 128 Мб 3D Video**Официальный сайт:**<http://www.eidos.co.uk/games/embed.html?gmid=185>**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:****Сюжет/концепция:**

6-

6

6

6

6

6

# Бешеных собак пристреливают

**И**гры по фильмам – это всегда нечто вторичное, грубое и безыдейное, хотя в редких случаях бывают и счастливые исключения. В основном же создатели подобных «шедевров» не особенно напрягаются ввиду узнаваемости торговой марки, либо и того хуже – не достаточно квалифицированы для обеспечения играбельности своих проектов. К тому же история свидетельствует, что самые культовые киноленты достаются для переработки самым бездарным разработчикам.

В надежде срубить немного денежных средств малоизвестная игровая компания, вкалывающая на Eidos, родилась гениальной идеей – «оцифровать» культовый фильм Тарантино – его «Бешеных псов», благо обилие моментов, оставшихся за кадром, открывали широкий простор для творчества. Сказано – сделано; косо, криво – лишь бы живо.

Об отвратительном качестве графики особо распространяться не стоит, просто взгляните на скриншоты. Самое

интересное, рожи «псов» не аутентичны, поскольку использование внешности актеров наверняка стоило бы немалых денег, а разработчики не могли себе позволить такую роскошь. В результате игроку предстоит пялиться на жуткие ролики на движке самой игры, которые к тому же невозможно промотать, что само по себе просто ужасно.

Но убогость графики просто меркнет перед ничтожностью игрового процесса. В наличии девять «пеших» миссий и шесть «автомобильных», причем последние – чистой воды бред с точки зрения фильма. Куда ехать, если везде копы, а среди своих затесался стукач? Машина на дороге ведет себя просто отвратительно,



ее, словно перышко, кидает в разные стороны. Первый же заезд подбрасывает забавнейший ляп – можно разбить тачку просто вдребезги, но к ювелирному магазину обе машины приезжают целехоньки.

Самая первая миссия совмещена с режимом обучения, где для объяснения всех нехитрых премудростей проводится серия «экспериментов на кошках», проще говоря, в главных ролях все те же бандиты. Напавал убивают ружья для пейнтбола, которые в те времена были едва ли не диковинкой и вряд ли были доступны гангстерам средней руки.

Другая веселуха – локации.

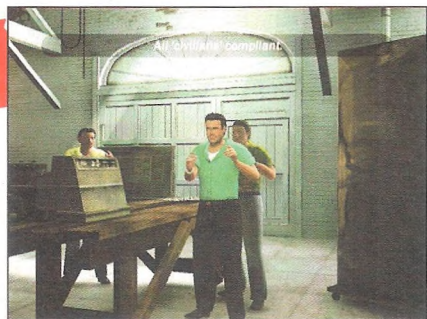
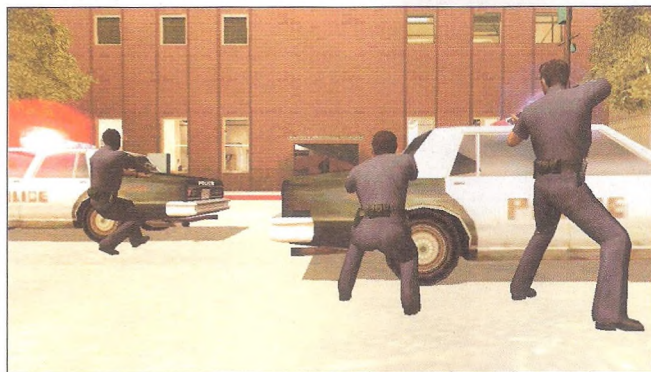
Все они однотипны, более того, игрока по несколько раз гоняют по одним и тем же местам. Или, что наиболее вероятно, разрабы просто не парились с уровнями.

Список разнокалиберных мерзостей и пакостей можно продолжать еще довольно долго... вот только стоит ли? Ни один порядочный игрок в трезвом уме не позарится на такую откровенную подделку.

Главный слоган компании Volatile Games – Mature games for mature gamers. В переводе с «ненашего» на русский означает «Взрослые игры для взрослых игроков» – не более чем красивые слова, громкие, но фальшивые.

Фильмы режиссера Квентина Тарантино, помимо всего прочего, имеют еще одну характерную черту – игры по их мотивам получаются просто кошмарные, и «Бешеные псы» – тому пример.

Алексей «The Lich» Лещук









Название: Stronghold 2

Жанр: осадно-экономическая стратегия реального времени

Разработчик: FireFly Studios

Издатель: «1С Украина», games.1c.ua

Минимальные требования: процессор с частотой 1,4 ГГц, 256 Мб оперативки, 32 Мб видео

Сайт игры: games.1c.ua/stronghold2

Сайт игры на западе: www.2kgames.com/stronghold2

Оценка: 10... нет,  
все же 9

Геймплей: 10

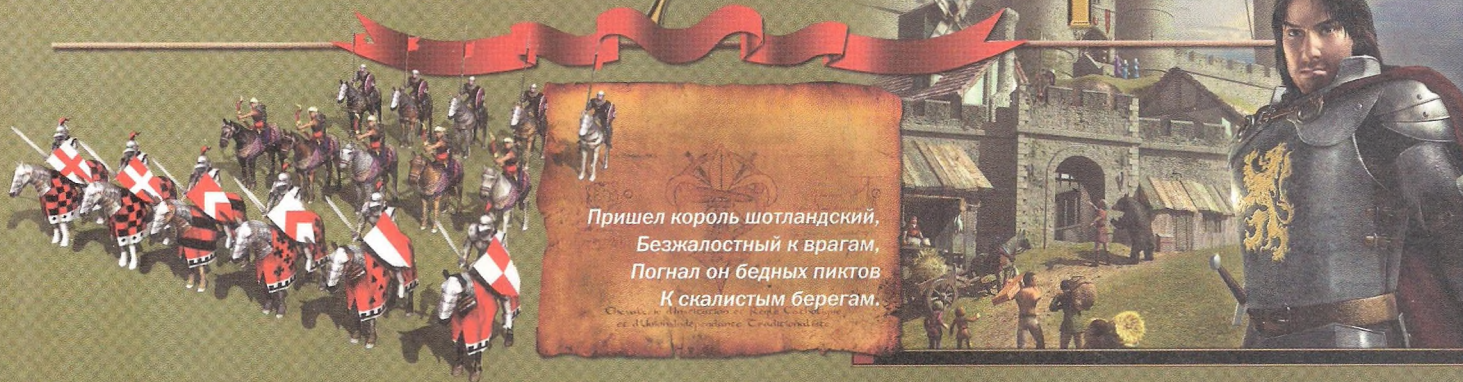
Графика: 11

Звук: 9

Управление: 10

Прогресс по сравнению с прошлой версией: 4

# Все могут короли



**18** апреля 2005 года в далеком зарубежье вышла игра, которую лично я ждал все время. Почти с рождения. Что в этот день сделали все, кроме меня? Все правдами и неправдами нашли английскую версию игры и сказали: «Фу! Плохо!». Что сделал я? Ждал. Локализации и честной, непорченной ничем и никем версии. Спустя целых полтора года, когда пальцы в нетерпении были съедены по локти, я дождался. Не читая чужих

обзоров, не читая официальной информации об игре. Не поверите, но это правда!

В конце августа вышла русская версия игры. Сказать, что я разочаровался, нельзя. Чувства у меня были не двойные, а настолько многогранные и разноцветные, что радуга сошла бы с ума. Где-то игра превзошла все ожидания, а где-то — только испортилась, и аспектов этих — море! В целом, чтоб не тянуть резину за хвост в долгий ящик, скажу фанатам серии Stronghold: играть надо.

## Собсно сабж

Я заполучил игру на двух CD (лучше бы один DVD), установил и, отсчитывая каждую секунду, 1,5 минуты, на компе с 2 Гб оперативки и новехоньким процом, ждал загрузки. И вот я наконец средневековый рыцарь! Передо мной две дороги: мультиплеер в ЛАНе или в И-нете и сингл. Сингл сам по себе делится на две части: условно мирную и условно боевую. Почему условно? Потому что отдельные игры в боевом режиме начинаются с вырубki леса и выращива-

ния порослят, а мирные — с отражения атак местных Робин Гудов в зеленых костюмах, толпами выходящих из своего лесного разбойничьего лагеря, что в нескольких шагах от стен замка.

Жизнь средневекового замка стала разнообразней, строений — больше, аспектов жизни — не балуйся, но вот ограничение в 120 мирных жителей, которое обнаружилось в одной из кампаний, меня, честно говоря, расстроило. Ясное дело, что до такого редко доходит, особенно в мульти-



Извольте купаться и одеваться в новое платье, Леди!



Смотри, сынок, господа зажрались!





Пир в замке шел четвертые сутки...

плеере, но 120 человек – это совсем не фонтан.

Озвучка раскинулась за счет новых звуков, но и старые остались на своем месте, пугая своим поза-поза...-прошлогодним качеством: они и рядом не стояли с теми звуками, что подготовили звукорежиссеры к новой части. Звук огня или океана, который лежит в папке sfx, можно ставить в художественные фильмы качества DVD для озвучивания событий. Подробности и мелочи добралась и до жизни замка: такой дотошности в изображении ежедневной жизни средневековых крестьян еще не было нигде!

### Кто-кто в замке живет?

Мы возводим свой замок, построив два основополагающих строения вокруг готового городского центра – это склад и амбар. После этого начинаем, как всегда, обзаводиться кормильцами-колхозниками: сеем поля пшеницы, сажаем сады, пускаем охотников на охоту, строим молочные фермы или же разводим хрюшек, гусей, угрей, возделываем огороды. Если сыр, дичь, ветчина и прочие яблоки с хлебом нам нужны сугубо для кормежки «смердов», то овощи и угри нам нужны для более возвышенной публики – «бездельников», как их обозвали в игре, – вассалов нашего рыцаря. На дворцовой кухне продукты особым образом готовят, накроют в замке на стол, и чем разнообразней будет меню,

тем больше к нам придет гостей, и тем больше мы завоеваем «уважения» – это новый ресурс замка.

Уважение нам нужно для того, чтобы перейти на следующий уровень развития замка, потратив ценный и медленно набирающийся ресурс на очередной титул. А получив высший титул, можно строить все строения и тренировать любые из доступных в игре юнитов.

Без уважения нельзя нанять толковых воинов: некоторые юниты приходят в армию легко и ненавязчиво: им только денег дай – и они в строю; а вот других, не имея авторитета, набрать в войско нельзя. Отдельные юниты вообще требуют столько же уважения, сколько нужно для покупки чужих поместий... Я еще не сказал? Соседей тоже можно покупать! Если ты достаточно уважаемый перец, то соседская деревушка



Там злой кассир над золотом чахнет

с удовольствием станет платить дань и работать на господина рыцаря... Пока не придет враг и не порушит все, что видит, потому что дружественные поместья тоже требуют охраны.

Количество разных ремесел тоже увеличилось: появились, кх-хм, самогонщики – винокуры и пивовары с, соответственно, кухарями, которые разнесут на подносах вино во время очередной тусовки у босса в замке, и трактиром, где челядь может набраться старым добрым пивасиком.

### Братья Туки и прочие разбойники

Церкви не поменяли своего назначения – они все так же радуют народ, но теперь требуют ресурса – свечей. Для их производства нужно поставить пару ульев и свечной заводик. К сожалению, меда с тех пчел никакого нет (это

какие-то неправильные пчелы). В новом здании – монастыре – можно набрать себе в армию братьев в сутанах с нездоровым желанием отпеть заупокойную для как можно большего числа врагов, отрубив им перед этим головы.

Лагерь наемников пополнился новыми юнитами: какими-то викингами, разбойниками и ворами. Воры, в теории, должны пробираться в лагерь противника, чтобы что-то красть – я так понял. Но провести вора через напичканный народом лагерь ни разу не получилось. Впереди еще много бессонных ночей, посмотрим, что у меня получится. Мега-юнит ассассин стал еще страшнее: кроме тайных миссий на территории врага, типа лазанья по стенам и открывания городских ворот, он с одного-двух ударов вышибает дух из любого... здания, чем уподобляется небольшому танку (к сожалению, «танку» не по понятиям «Линейки» – убить его проще простого). Еще есть такой







Странные пчелы — они дают только воск

юнит, как пикт — «малютки-пивовары» могут на своих лодочках плавать по воде, заплывая глубоко во владения врага и дальше действуя, как тот же ассасин, но в плане разрушения строений (только не стен и башен) — в бою он слабенький, и рассчитывать на него как на воина-героя не стоит.

### Как правильно бросать камни в чужой огород

Строить здания можно только в пределах границ своего именина. На территории других своих владений, где тоже ничего нельзя строить, можно организовать возчика и из его домика отправлять товары из любого из своих имений в любое другое — подкормить, подкинуть дровишек, камней или еще чего. А за границами можно построить только осадный лагерь — неч-

то вроде (оставшейся в наличии) гильдии инженеров. В лагере можно нанимать осадные орудия: горящие тележки, которыми наряду с огневыми баллистами можно поджигать строения вражины, требуше, которые инженеры допрут туда, где им нужно быть, и приведут в боевую позицию (разложить требуше нельзя — только «рапустить»), веселых парней с осадными лесенками; еще можно нанять катапульту.

Осадная техника, как и оборонительные сооружения, тоже обросла приколами. Но защита замка стала гораздо веселее: волчьи ямы, колья, рвы с водой и поля горящего масла дополнились запасами камней и бревен на стенах. Если враг совсем уж обнаглел и стоит под городом, то можно выйти через потайной ход, куда врагу хода нет — он его просто не видит, и надеть шоро-



Стражник: «Ведите себя хорошо, мэ!»

ху в рядах противника. Особенно это эффективно, если враг поставил лесенки, а вы выпустите через лаз своих дюжих ребят с дубинками, которые не только шустры, но и скоры на расправу...

Кстати, осадные методики стали разнообразней, при этом из них была изъята одна составляющая: участие пехоты в уничтожении фортификации. Времена, когда высоченную башню обхватом в 30 метров можно было затыкать до смерти копьями, прошли. Теперь уничтожение каменных стен и башен — прерогатива сугубо осадных орудий. Пехота по-прежнему может забраться на стену, но если со стены нет спуска — она там и останется. Зато если пехота противника будет толпиться в одном месте, то осадные орудия точно так же, как и стены, смогут снести их всех одним махом в ближайшие огороды, где

они смогут подумать о смысле жизни: любое осадное орудие наносит не меньший, если не больший, ущерб любому боевому или мирному юниту врага.

### Мал золотарь, да дорог

Тем временем жизнь в замке идет своим чередом. Расплодившиеся хрюшки бегают по деревне и делают то, к чему у них лежит душа — гадят везде, где ни попадя. Зловонные кучки не приносят радости людям, и мы получаем -1 к удовольствию народа: «Люди не любят вас, мой лорд!» Потихоньку в замке заводятся крысы, что еще меньше радует толпу, а общий разухабистый настрой сбивает с пути истинного одного за другим работников, которые бросают работу и становятся преступниками. Если с нечистотами легко справляется золотарь



Они не пройдут!



Пора выступать





...на самом деле это монастырь



Наемники бывают разные

(вонючие кучки появляются в одних и тех же местах, и вопроса о выборе места для будки золотаря не возникает), крысы переловит ловчий сокол (а крысы бегают по замку заметными стайками), то с преступником не так просто. Сначала преступника должен поймать (и только «на горячем»!) нанятый стражник; стражник отводит злодея в суд, и судья либо сажает его в тюрьму, либо передает на публичное наказание – на дыбу, в клетку или еще куда, – где преступник перевоспитывается. Если наступит тот день, когда рыцарь сможет позволить себе гильдию палачей, то штатный головорез картинно повесит, четвертует или сожжет преступника. И, что самое интересное, преступник занимает место в жилище, а его пустующее место «у станка» простаивает до тех пор, пока вор не перевоспитается...

Наш лорд со временем остепенился: у него появилась Леди. Леди ведет себя в лучших традициях средневековья, требуя танцев и новых нарядов. Это нисколько не радует народ, ибо теперь ему прихо-

дится еще и выращивать овец, стричь их и ткать сукно, из которого леди-модница сделает себе платье.

### Бригада

Стратегическая составляющая игры обросла новыми подробностями: все так же важным осталось правильное размещение зданий на территории замка – старый добрый Флетчер по-прежнему хромает, медленно перетаскивая дрова в свою мастерскую, откуда неспешно переносит готовые луки и арбалеты в оружейную. Но теперь, кроме тактической расстановки дома лекаря, колдовцев, чана с водой, «полей – склада – мельницы – пекарни» и пары других, нужно думать еще о таких связках, как «суд – место казни», «улей – свечная фабрика – склад», «овцеферма – ткачи – склад» и куче других. Стратегически можно расставить и войска при атаке или обороне – появилось несколько формаций и расширилась система приказов. Конный рыцарь может, при необходимости, спешиться и забраться, к примеру, на врагу на кре-

пость, чтоб дать в дыню главе армии противника.

Для постройки конника, кстати, нужно создать сначала именно конного рыцаря без коня, потом построить конюшню, где потихоньку начинают плодиться кони, и нажать кнопку «Вскарabкаться на кобылу» (как она там называется – сходу не помню, да и не важно это). После этого ваш конь, как ручной Бобик, дернет через всю карту к рыцарю, и если он не добежит, а вы нажмете «Спешиться», то Бобик с такой же радостью поскачет обратно в конюшню, чтоб не путаться под ногами. Каждый тип войска может иметь свою точку сбора, а связки вроде «10 лучников – 5 арбалетчиков – 2 рыцаря – 10 пикинеров – 1 осадное орудие» можно соединить в отряд, где они будут очень неплохо друг друга дополнять. Ими можно «патрулировать», но, к сожалению, нельзя сделать так, чтобы один юнит был «прикреплен» к другому, поэтому, если все пикинеры в отряде решатся сделать вылазку в пределах каких-то 20 шагов, чтобы завалить домик, а в это время

пикинеры противника подойдут к лучникам и будут резать их, как беззащитных кур, наши «защитнички» не вернутся к основному отряду, пока не свалят вражеский дом...

### О пиктах и пиктах

А полностью трехмерный замок живет своей жизнью. Вот вор крадется к амбару, надеясь украсть хлеб, а вот курочка попала ему под ноги и с диким кудахтаньем улетает сквозь ничего не подозревающего фреймowego пьяницу, который идет куда-то по своим пьяным делам. Где-то дети лазают по заборам, а где-то палач старательно точит топор, с ухмылкой поглядывая на расположившееся поближе ристалище с рыцарями и гильдию менестрелей, развлекающих толпу праздных зевак под раскидистыми деревьями. Графически все выглядит очень... досконально, что ли. В эту игру веришь. И хотя она далека от того, чего хотелось бы от нее получить, она попала в ряд любимых. Ведь на безрыбье, как известно, и пикт – рыба.

Задумавшийся о судьбах осадных стратегий Max Pagan



Лошадь пытается догнать наездника



Любой юнит можно спрятать в крепости



Теперь строить можно все!



# Games Convention 2006 в Лейпциге

## Чемодан впечатлений с места боевых действий

**К**инув последнюю лопату чернозема на гробик почившей в бозе ЕЗ'06, наши корреспонденты, вытерев скупую мужскую слезу, отправились в Лейпциг. Разумеется, с секретным заданием пробраться на самое большое игровое безобразие Европы – выставку GC'06.

### Немного о...

Макс Паган – человек добрый, душевный и отзывчивый, отказать которому просто невозможно. Вот, например, за длинные вступления о голодающих африканских пингвинах в этом репортаже он пообещал вырвать нам ноги и вставить их в уши. Ну как не исполнить волю такого милашки? Так что мы без лишних слов, вот так вот просто, с места в карьер, предлагаем тебе стать частью

### Город геймерской славы

Лейпциг (Leipzig) был официально признан городом еще в далеком 1165 году маркграфом Отто Мейсенским. Отраднее то, что в 1507 году император Максимилиан I подарил городу привилегию на организацию ярмарок и празднеств, после чего Лейпциг стал центром экономики, науки и культуры. Апогеем развития города стала, без сомнения, Games Convention 2006.

сказочного действа, которое мы посетили в конце августа.

### Моток скотча и две прищепки

Да, да, именно так должны быть экипированы все самые

впечатлительные посетители GC. Скотчем челюсть намертво приматывается к голове, руки – к туловищу, а прищепками веки крепятся к щекам. Чтобы благочестивых немцев не пугало украинское чучело с вытаращенными глазами, баюкающее одной рукой отпавшую от восторга челюсть, а другой – показывающее на окружающее веселье и светомузыку.

Ведь, как говаривал герой известной книги, «У меня нет слов – одни буквы». Примерно те же чувства одолевают морально неподготовленных геймеров. Стоит тебе скоротать билет пропускному автомату и шагнуть в выставочный комплекс, как почти мгновенно происходит перетоксикация праздником, шоу и феерией, а также огромным

размахом мероприятия и тоннами креатива. Опять-таки не подкачали организаторы, которые обеспечили толпу посетителей не только ярким зрелищем, красивыми стендами, грандиозными программами, кучей полезностей... Но и армией больше...глазых красоток, щеголявших в вызывающих нарядах по всему периметру – то, от чего пришлось отказаться ЕЗ. Вот они, вот миллионы евро, текущие в нужном русле!

### Готично!

Среди увиденного особо порадовали Microsoft, которые в очередной раз раскинулись пышным садом с деревьями, фонтаном и прочими признака-

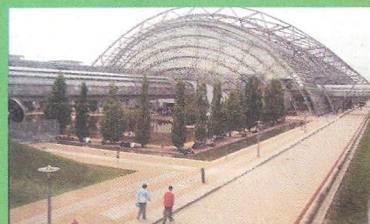


Выставочный комплекс Leipziger Messe, где уже пятый год проходит Games Convention, представляет собой семь гигантских залов из стекла и бетона. Выставка проходила в четырех из них, а остальные были отданы администрации и бизнес-центру. Общая площадь колосса – 80 тыс. кв. м.

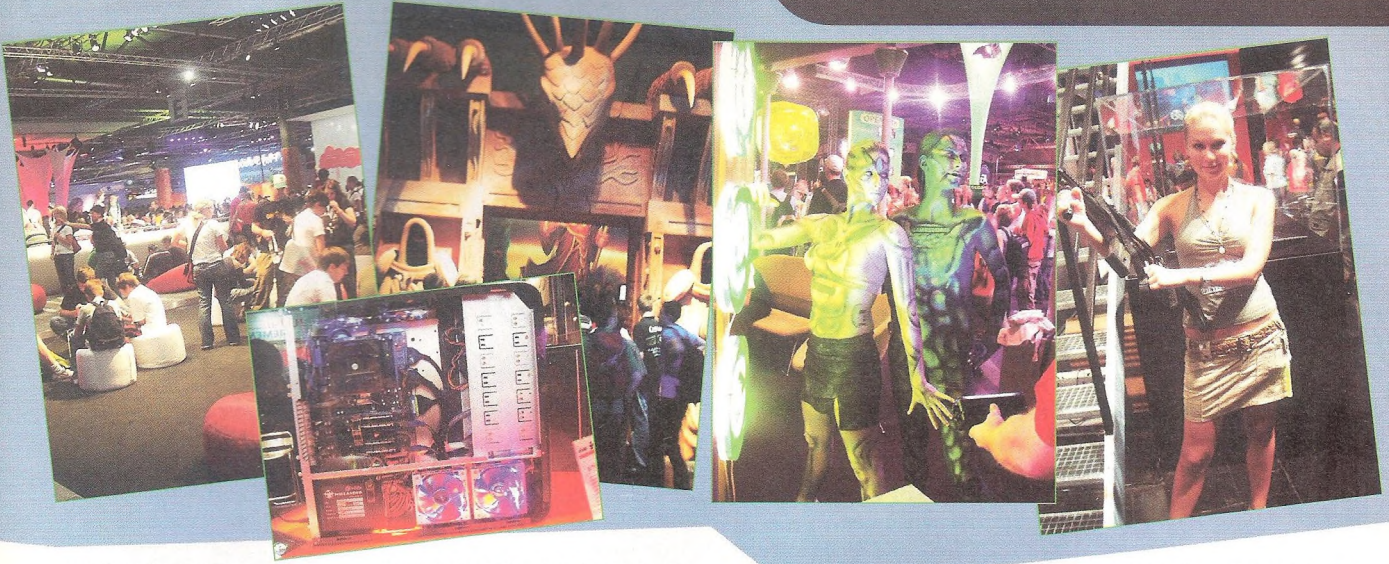
В рамках выставки прошли:

21–23 августа – Кон-

ференция разработчиков игр  
23 августа – пресс-конференции для массмедиа  
24–27 августа – свободный вход для всех желающих  
GC'06 посетило:  
183 тысячи геймеров  
2600 журналистов







ми живой природы, перемежавшимися X-Vox'ами и симпатичными девушками. Но призовое место в этой зеленой красоте занимали плакаты и флаги «Games for Windows», напалмом гревшие сердца верных приверженцев грызуна и клавиатуры. Аминь.

Невдалеке примостился солдатище из Unreal Tournament 2007 высотой в трехэтажный дом, под которым не фотографировался разве что ленивый. На этом гигантомания не закончилась; возле стенда War Front имел место быть фантастический нацистский аналог маленького Шагающего Танка из StarWars, только вот времен Второй мировой и в полный рост. Признаемся по секрету, для создания нужного антуража — штука весьма полезная. А утыканные стрелами стены замков, противопехотные колья, орудия пыток и дорогие спортивные машины создавали, не побоимся этого слова, целый водоворот разных миров, между которыми можно было перейти всего десятком шагов.

Картину весело дополняли празднично шатающиеся вокруг герои игр — явились даже Сэм Фишер и Гэндальф Белый. На настоящий фурор произвел Дарт Вейдер, гордо продефилировавший по залу в компании имперских штурмовиков.

Плюс к этому, на стендах и в специальных помещениях для зверских и жестоких игр, куда пускали строго тех, кому стукнуло 16 или 18 (в зависимости от «зверскости» игры), можно было самолично опробовать еще не вышедшие

Might&Magic, ScarFace и прочие знатные безобразия.

## Фу

Впрочем, иногда пробивало и на рвотные позывы. Например, на стенде THQ — зрелище это было, мягко говоря, не фонтан. Нет, честно, такого гадкого подвоха от издателя S.T.A.L.K.E.R.а (мы специально не шутим по поводу даты выхода этого шутера, потому что о нем нужно говорить либо хорошее, либо ничего) никто не ожидал. Их стенд вообще никак не был оформлен — плакаты с логотипом и уродцами из игры мы в расчет не берем, — а ведь сконструировать нечто мрачно-великолепное в постапокалипсическом стиле (при наличии фантазии и денежных средств) было проще пареной репы. Кстати, очень обидно, что у западных игроков ажиотаж по поводу нашего игрового мессии S.T.A.L.K.E.R.а почти пропал. Если год назад за диск с игрой посетители выставки готовы были совершить геноцид в какой-нибудь небольшой африканской стране и выложить любые деньги, то сейчас о нем, все забыли. Ну ладно, не будем о грустном. Мы ведь на празднике!

## Искусное искусственное искусство

Кстати, чтобы праздник был действительно веселым и чтобы у посетителей голова волчком не завертелась от сплошного обилия игр, организаторы обеспечили всех желающих самым необходимым. Хочешь, чтоб адреналин

бил из ушей, как из брандспойта, и немножечко стекать по ногам? Можешь соизволить погонять на картах. Или вскарабкаться по альпинистской стенке. Или потаращиться на пируэты роллеров. Или почувствовать себя белкой, прогуливаясь внутри здорового вращающегося гранитного колеса. Или... ну, в общем, заняться было чем. А что уж говорить о брейкерах, зажигающих не по-детски, танцовщиц в мини, которые зажигали еще круче, и певица, смахивающего на Боба Марли, ставшего выставочным богом во плоти?

К тому же имелся целый зал компьютерного искусства, где можно было как войти в состояние смешанного шопора и ступора от потрясающих картин, нарисованных с помощью компьютера,

## Музыкальная пауза

Перед официальным открытием GC в Лейпцигской опере можно было насладиться игрой Пражского симфонического оркестра, который просто катапультировал геймерский слух в музыкальный рай с помощью лучших хитов из саундтреков к компьютерным играм.

так и поглазеть на динозавров древности вроде игрового автомата Pong. Если вы не имели чести лично жить в Америке 72-го года, то, наверное, не знаете, что он является третьей по счету созданной видеоигрой в мире.

На этой выставке была даже открыта целая секта Pong'a с десятком паразитических гаджетов.

Также в рамках мероприятия прошли чемпионаты по Кваку, CS, WC3 и FIFA с максимальным призом в 50 тысяч евро.

Но самое приятное, что и те, кто к профессиональному геймингу отношения не имел, а просто поглазеть пришел, без подарков не остались. Все, у кого извилины шурупали, руки длинные были да наглость имелась, могли совершенно на халяву отхватить презенты, начиная с футбольных мячей и заканчивая новенькими видеокартами, компами и приставками нового поколения (X-Vox 360).

А для особо придирчивых и желающих оттянуться по максимуму имелись конкурсы по компьютерному тюнингу и парочка хитрых игровых гаджетов.

## Вилkommen цу парадиз

В общем, это был геймерский рай, причем на земле. И пусть всякие снобы лучше вставят в себя пробку и не зудят, что, мол, «если признаться по правде, то между GC'05 и GC'06 кардинальных различий в развлечениях особо не наблюдалось» и прочее бла-бла-бла. Пускай зерно истины в их словах все же завалялось, праздник все равно удался на славу, да еще и в каких масштабах!

Кстати, на следующих двух страницах мы припасли для тебя небольшой подарок. Можешь не благодарить.



# Сбор урожая

## Лучшее с выставки Games Convention 2006

**В** Лейпциге щедрые игроделы показали столько потрясающих проектов, что голова просто шла кругом! Но чтобы рассказать обо всем и сразу, понабейся выпустить трехтомную «Шпиль!»-энциклопедию. Так что мы в добровольно-принудительном порядке ограничимся самым лучшим из увиденного, опустив рассказ о всяких UT2007, S&C3, DmofM&M и прочих супер-известных проектах. Готовы побиться об заклад на что угодно, ты знаешь о них больше самих разработчиков.

### Игры

#### Field Ops

В общем-то, эта штука покорила сердца геймеров, просто-таки просверлившись через мозг. Ведь сделать тактическую стратегию, в которой ты самым стандартным образом отдаешь подчиненным приказы с видом «сверху» и в любой момент можешь переключиться в режим шутера и самолично выбить дурь пополам с мозгами из супостатов, — затея весьма и весьма интересная. Причем графика игрушки смотрится великолепно в обоих ре-

жимах, а игровой процесс по-настоящему затягивает.

Потенциал: **12/12**

#### Battlefield 2142

Если на дворе минус много по Цельсию — так холодно, что кровь замерзает в жилах, то, скорее всего, начнется хаос. И война. Именно такое светлое будущее пророчит нам EA через 136 лет. Тогда наступит глобальное похолодание и развяжется такой масштабный конфликт, что Вторая мировая

сволочам неслабого перцу. Мехи, космические корабли и прочая футуристическая техника нового Battlefield явно грозит отнять хлеб у UT2007 и сильно поспособствовать развитию сетевого геноцида.

Потенциал: **12/12**

#### Medival II: Total War

Помнишь картины «Властелин Колец», «Трою» и исторические рубилова иже с ними? Так вот, там потасовки выглядели на уровне школьной самодея-

### Звездные войны

Кроме всего прочего, выставку посетили такие зубры игроделья, как Вилл Райт (EA), Питер Мулино (LionHead), Харви Смит (Midway), Билл Ронер (Flagship Studios) и даже сам господь бог собственной персоной — Гэйб Ньюэл (Valve), отец Half-Life. Многие из них распилились на пресс-конференциях и выступали перед широкой аудиторией зевак, рассказывая о том, какие они, игроделы, отчаянные молодцы, как они нас собираются благословлять лавиной гениальных игр, а также поделились парочкой секретов производства игр. Вот, например, продюсер Splinter Cell: Double Agent заявил, что самая сложная часть в создании любой игры — найти команду, которой работа будет не только по плечу, но еще и в кайф. Вот так вот.

покажется игрой в песочнице. Европейский Союз с чувством, с толком и с расстановкой мочит Азиатскую Коалицию, которая, в свою очередь, в долгу не остается и задает белым

тельности, поверь на слово. Настоящее месиво — это Medival II: Total War. Когда воины сходятся лицом к лицу, кромсают друг друга в винегрет, поливают свинцовым огнем и бабахают

из многочисленных пушек, ты, поправляя отвисшую челюсть, понимаешь: вот она, вот она, лучшая историческая стратегия всех времен и народов!

Потенциал: **12/12**

#### Need For Speed Carbon

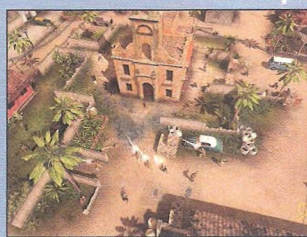
В общем-то, возвращение к ночным нелегальным гонкам и новые тонны тюнинга прожженных геймеров не удивили и особого впечатления не произвели. Правда, множество тех гонщиков, у которых четырехпоршневое сердце перегоняет бензин по венам, были несказанно рады немного попустить слюни на симпатичные, но явно хорошенько подкрашенные ролики из игры. Остается надеяться, что в конце года EA не посрамит славное имя великого Underground'a.

Потенциал: **10/12**

#### Joint Task Force

Мы малехо потестили эту игрушку на выставке и со всей ответственностью заявляем: стратегия должна получиться более чем отменной. Сюжет JTF рассказывает о вооруженном конфликте в недалеком будущем, в котором с одной стороны выступает союз крупнейших

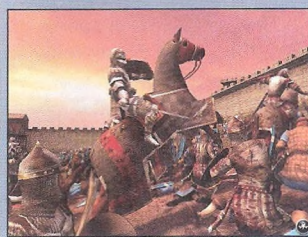
Field Ops



Battlefield 2142



Medieval II: Total War

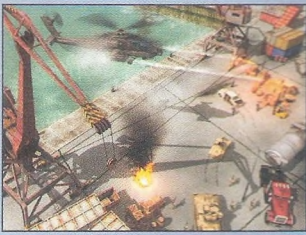


Need For Speed Carbon





## Joint Task Force



## Kane & Lynch



## Sabotage



## World In Conflict



государств, а с другой – их заклятые враги, террористы. Потрясающая реалистичная графика, помноженная на не новую, но вполне съедобную тактическую модель, даст весьма и весьма плодотворный результат. Бои в городах выглядят бесподобно, а техника прорисована до мельчайших деталей и действительно выглядит просто впечатляюще. Ждем с нетерпением.

Потенциал: **11/12**

## Sabotage

Если скрестить Сэма Фишера с Солидом Снэйком, надеть на получившийся гибрид юбку и отправить во Вторую мировую вести подрывную деятельность... То... нет, мой маленький извращенец, нас в психушку не заберут. На самом деле, мы получим Вайолет – сотрудницу британской разведки MI6 и по совместительству героиню нового stealth-action'a Sabotage. И пускай она не писаная красавица, а лицом больше смахивает на участницу финской женской сборной по хоккею, в рукаве у нее имеется пара хитрых козырей, несколько лезвий и десяток гаджетов. Так, вражине

подлой глотки чиркать да диверсии разные творить. Аминь.

Потенциал: **10/12**

## Kane & Lynch

Как метко подмечают психологи, человека в этом мире может серьезно зацепить только три вещи: психи, глобальные катастрофы и обнаженка. И психов есть у меня. Вернее, один. Маньяк, у которого, как любит говаривать Олмер, чуток протекает чердачок. Плюс к нему прилагается еще один наемник. Вместе – два пути, утопленные в кровище и заваленные трупами, полные неприкрытой жестокости и острого цинизма. Не забудь почистить пистолет к 2007-му.

Потенциал: **11/12**

## World In Conflict

В лучших традициях С&С, мерзкий Советский Союз нападает на белых, пушистых и совсем беззащитных американских гамбургеров да жалобно скулящих европейцев... После чего начинается масштабная стратегия мясорубка с красивой графикой и морем спецэффектов. Фанаты Red Alert обязаны ждать.

Потенциал: **10/12**

## Гаджеты

### Wii

Примерно первые пятнадцать минут знакомства с новой консолью от Nintendo нас одолевало стойкое чувство, что японцы навернулись головой об асфальт с высокого обрыва: ну как можно было создать такое дикое управ-

и Xbox. При этом у лялечки Wii картинка чуть ли не на порядок красивее, чем у PS3. В общем, вау.

### GP2X

Этот аппарат должен был стать эдаким более дешевым аналогом карманной малютки- PSP. Он может проигрывать фильмы, музыку и дружит с языком программирова-

## Головокружение от успехов

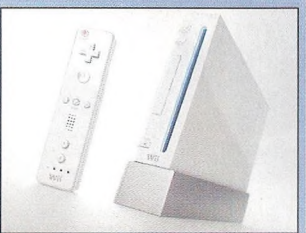
Так любил говаривать старина Сталин, приказывая расстреливать ни в чем не повинных рабочих и крестьян. Но у нас здесь есть более оптимистичная информация, чем воспоминания о светлом прошлом. Организаторы GC – Leipziger Messe – так загордились по поводу колоссального успеха своей выставки, что решились ни много ни мало покорить Азию. С 7 по 9 сентября 2007 года в Сингапуре пройдет первая выставка-конференция Games Convention Asia. Так что берегитесь, желтолицые братья!

ление? А потом наступило прозрение. Все-таки создателям нужно было оставить первое название, Revolution, потому что по ходу дела их система управления воистину революционна. Некий тандем обычного пульта-лентяйки и аналогового джойстика – удобнее даже, чем родная мышка и клавиша, а тем паче джойстики всяких там PS

ния С. Однако такого огромного дисплея, как PSP, он не имеет, да и графика по качеству заметно отстает. А еще, учитывая тот факт, что Sony собирается основательно понизить цены на свою портативную консоль, у него не остается никаких шансов.

*Khaj-Tosin, Butcher  
Киев-Лейпциг-Киев*

## Wii



## GP2X





# Strim

## Лучший FIFA-кер Украины

За последние два года число «фифакеров» в Украине резко возросло, но по-настоящему достойных прогеймеров среди них не так уж и много. Есть всего 8–10 киберспортсменов, показавших более-менее стабильную игру два сезона кряду. Один из них — **Леонид «Strim» Селецкий**, он в свои 16 лет уже завоевал все награды, которые мог завоевать в Украине — кроме только первого места на WCG.

**ШПИЛЫ:** Приветствую, великий повелитель виртуального мяча!

**Strim:** Приветствую и тебя, лучший киберспортивный журнал Украины.

**ШПИЛЫ:** Это лето было жарким: WCG, потом KAR-PATY SUMMER CUP, и на закуску ASUS SUMMER CUP. Ты проиграл Grand Final WCG UA 2006, но потом поднял два крупных чемпионата, после чего я не единожды слышал высказывание «Strim — лучший в Украине». Но что случилось на WCG? Почему ты проиграл?

**Strim:** На WCG у меня не выдержали нервы... Каждая игра решала твою судьбу, так как система проведения турнира была групповой, а не Double Elimination: проиграл одну игру вне группы и все — можешь ехать домой. Я очень нервничал во время игр. В группе я выиграл у двух соперников и одному проиграл, тем самым вышел со второго места из

группы, а в сингле я встретился с Eq-Master.Vc. Он довольно сильный соперник, да еще мне с ним не повезло... Выигрывая по ходу матча 2:0, я проиграл 2:4. Когда Мастер начал забивать мне мячи, я просто посыпался в обороне...

**ШПИЛЫ:** Бывает... Помню, перед Grand ты даже приехал во Львов, чтобы потренироваться с командой Shpil-minion. А как ты готовился к кубку «Карпат» и к ASUS'y?

**Strim:** Да, я приезжал буквально за три дня до WCG в самый красивый и приятный город в Украине — Львов (IMHO). Меня встретили мои хорошие друзья из Shpil-mN. Благодаря им я очень сильно поднял свой skill и очень классно провел время.

К «Карпатам» и «Асусу» я вообще не готовился: в день играл две-три игры, и мне этого хватало. Я играл for fun, не переживая ни о чем, в отличие от WCG. Лично я считаю, что если очень много тренир-



ся, то ты вообще теряешь свой скилл.

**ШПИЛЫ:** Как часто ты играешь по Интернету?

**Strim:** Раньше я много играл на ESL и оплачивал огромные счета за Интернет. Но сейчас я иногда играю friendly и могу сыграть на clanwars за мой клан H2k-gaming.

Могу сказать, что если игрок будет наблюдать, как играют отцы (такие как я), то он сможет чему-то научиться. Но если игрок ставит себе цель больше, чем просто участие, то ему необходимо играть по Интернету с сильными игроками на онлайн-чемпионатах.

**ШПИЛЫ:** Кстати, злые языки твердят, что на ASUS Cup не было достойных оппонентов, и только поэтому ты занял первое место.

**Strim:** Да, можно согласиться, что таких оппонентов, как на Asus Spring Cup, не было. Но я считаю, что о слабом уровне говорят только от зависти. Да и говорят такое только слабые игроки, а сильные — поздравляют. И, могу сказать, что уровень россиян куда слабее, чем украинских игроков FIFA. В России всего 5–6 сильных игроков, а в Украине их намного больше!

**ШПИЛЫ:** Хотел еще спросить: ты много играешь... Киберспорт не мешает личной жизни и жизни в целом?

**Strim:** Если правильно совмещать, то, думаю, нет. Но у меня этого не получается! Киберспорт очень сильно втягивает, и бросить это дело с каждым днем все труднее и труднее. Но я хочу завершить карьеру. Не знаю, может,





на год, пока в универ не поступлю, а может, навсегда.

**ШПИЛЬ:** Понятно. Слушай, ты уже не первый год в киберспорте и, безусловно, в курсе всего, что происходит внутри. Что ты думаешь о развитии киберспорта в Украине?

**Strim:** Если в прошлом году устраивались чемпионаты раз в два месяца (и это уже было классно!), то в этом году проходит уже по два чемпионата в месяц! Соответственно, поднимается скилл игры наших игроков. В новой версии FIFA появились новые дарования: Walkman, Master, Shadow, ты тожеходишь в их число... еще Ftbol\_FAN и многие другие... Я думаю, что года через два с FIFA все будет просто замечательно. Хочу, пользуясь случаем, поблагодарить людей, которые занимаются развитием этой дисциплины в Украине: Shpil-



mN.Blind (Львов), Vegas.C-Club (Киев), Gera.Vault City (Киев), Dancer.Trinity (Киев) и многих других.

**ШПИЛЬ:** Буквально несколько дней назад вышла демонстрационная версия FIFA 07. Что ты можешь сказать о ней с точки зрения киберспорта? Насколько изменился сам игровой процесс и трудно ли будет переквалифицироваться?

**Strim:** Я пока в нее не играл, так как для меня еще «не закончилась» FIFA 06. Впереди еще пару чемпионатов в Киеве, Лига чемпионов на ESL... Но я слышал, что демка хорошая.

**ШПИЛЬ:** Как ты вообще относишься к ПК-играм? Во что играешь помимо FIFA?

**Strim:** О, я люблю многие игры! Warcraft, DOTY, NFS, Generals и многие другие. Также очень люблю играть в Counter-Strike, тем более что мой брат – известный игрок Михаил «sprut1k» Селецкий. Он сам, к примеру, ездил на ESWC и в качестве игрока, и в качестве представителя от Украины. Именно он мне очень помогает морально на чемпионатах и подсказывает, как лучше тренироваться.

**ШПИЛЬ:** Поделись фирменным рецептом от

**Strim'a:** что нужно для успеха в киберспорте?

**Strim:** Нужно быть уверенным в себе: повторять, что ты лучше, чем противник, но и недооценивать своего соперника нельзя. Играй хотя бы раз в день с сильным соперни-



ком... Вот и все, больше ничего особенного – только работа над собой!

Виталий «Blind» Полищук

# KARPATY Summer Cup 2006



**19** августа во львовском компьютерном клубе C-Club состоялся всеукраинский турнир под эгидой профессионального футбольного клуба «Карпаты» и при поддержке журнала «Шпиль!». Этот чемпионат стал первым в серии и, по словам организаторов, являлся в своем роде пробным ивентом. Невзирая на это, все прошло на высшем уровне.

Львов собрал 30 фифаеров со всей Украины. Учитывая факт, что интерес к FIFA львовяне потеряли уже полгода назад, когда команда Shpil-minioN подняла несколько чемпионов кряду, то количество народу в 30 человек было вполне почетно. Гости из Киева, Черкасса, Тернополя, Дрогобыча, Ковеля и Бродов приехали не for fun. Они приехали побеждать.

Самому младшему участнику турнира Борису Назаренко было всего 9 лет. Во Львов Борис приехал с мамой из столицы и, проиграв две игры, выбыл из чемпионата, но все равно остался доволен.

Среди остальных гостей из столицы особенно хотелось бы отметить mika\*Planet-X, H2kiStrim.c-club и Zelenka\*Planet-X, которые, собственно, и обещали составить основную конкуренцию местным фаворитам. Эти игроки уже не один раз встречались на турнирах в Киеве, но в этот раз Shpil-mN номинально были дома.

Начало турнира не принесло никаких сенсаций. Как и предполагалось, основная борьба развернулась между фаворитами Львова и Киева, увы, большинство очных встреч заканчивались с минимальным перевесом в пользу гостей из Киева, и если бы не Shpil-mN.Manyn@c-club, львовяне могли бы и вовсе капитулировать. В одной восьмой виннеров Manyn@ с разницей в один мяч, пропущенный на последних минутах, слетает в лузеры, проиграв mika\*Planet-X. В следующем туре от того же mika\*Planet-X со счетом 3:2 слетает в лузеры и Shpil-mN.Chudik.c-club. И последний из Shpil-mN – Spawn – с тем же зловещим счетом 3:2 проигры-

вает H2kiStrim.c-club. В результате львовские фавориты все идут по лузерам, а киевляне уже готовы взять ТОП 3.

Первая четвертьфинальная пара лузеров Shpil-mN.Manyn@ и Shpil-mN.Spawn заканчивает свое противостояние со счетом 6:2 в пользу Manyn'и, а вторая – Zelenka\*Planet-X VS Shpil-mN.Chudik.c-club – 5:3 в пользу киевлянина. Shpil-mN.Manyn@ остается сам с тремя гостями, и теперь только он может отстоять честь львовской школы ФИФА. Он выигрывает первую игру против Zelenk'и и уже в финале лузеров встречается с Mik'ой...

Это был самый захватывающий матч чемпионата. Manyn@ повел в счете 2:0 уже в первом тайме, но во второй половине матча киевлянин восстановил статус кво. Последние минуты прессинга и гол львовянина на 90-й минуте становится ярким завершением матча. Суперфинал Shpil-mN.Manyn@c-club VS H2kiStrim.c-club завершился вовсе не с фифашным счетом 0:1, и летний кубок Карпат уехал в Киев!

Результаты:

- **1 место:** Strim.C-Club – 1000 грн + кубок + футболка и призы от спонсора
- **2 место:** Shpil-mN.Manuna.C-Club – 750 грн + футболка и призы от спонсора
- **3 место:** mika\*Planet-X – 500 грн + футболка и призы от спонсора
- **4 место:** Zelenka\*Planet-X – 250 грн + футболка и призы от спонсора
- **5–6 место:** Shpil-mN.Spawn.C-Club, Shpil-mN.Chudick.C-Club – 150 грн + футболки
- **7–8 место:** Yustas, Svjatik – 100 грн + футболки

Этот чемпионат был только началом серии турниров, которые ежеквартально планируются проводиться во Львове под эгидой ФК «Карпаты». Уже сейчас идет подготовка к следующему ивенту. Вполне возможно, что он будет интернациональным и его призовой фонд в несколько раз превысит прежний. Но давайте не будем торопить события, и пускай на все вопросы отвечает время!

Виталий «Blind» Полищук



# Rocking cheers



**dj Christopher Just**

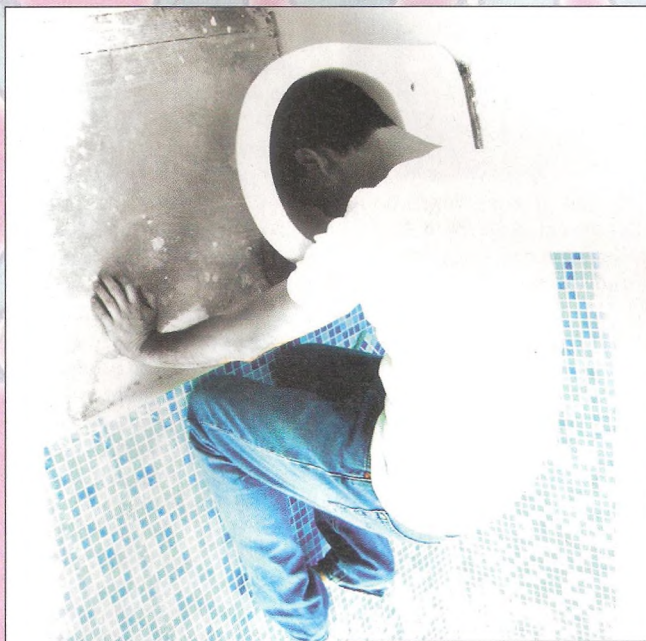
**У**вы, возможность зависнуть в обожанной аудитории, тем более с крупным размахом, как это делает, например, P Diddy, арендующий яхты Mauro Picotto и пересекающий летнее побережье Ибицы в окружении грамотно организованных красоток, появляется не всегда. Но, как известно, в стремлении рождаются в худшем случае приключения, а в лучшем... В лучшем – можно получить и желаемый результат: event с размахом, зацепивший хроники «Mix magazine», и ни в коем случае не скромнее! Дело за малым – место, бюджет, люди (желательно известные и знакомые друг другу) и, конечно, немного вкуса. Тогда точно можно прожечь ярко! Чем это не Chicken Kiev в уютном шатре, где на вечеринке примерно на две с половиной тысячи рейверов Tommie Sunshine, Christopher Just, Sex in Dallas и Da-



**Dave Clarke**

ve. Clarke месит через руку? Но, по слухам, это будет только в конце октября, а живем мы днем сегодняшним...

С чего начать? Сначала получить копеечное разрешение на проведение массовой party и оплатить аренду выставочного зала на ночь, потом подтянуть парочку спонсоров, а дальше – флаеры, плакаты,



**John Lord Fonda**

VIP и – собирай друзей! Конечно, есть небольшой риск, что, например, Africa Bambata поговорит со своими богами об Украине и за несколько часов до вечеринки передумает ехать... или Sander Kleinenberg внезапно сойдет с ума... Но и здесь есть страховка: приглашайте многих, кто-то обязательно доедет, долетит. Правда, все равно остается риск попасть в итоге на пару «косарей».

Есть более простой сценарий: организовать все у себя и для себя. Только следует подальше отправить соседей и приготовить слегка убить интерьер... Зато если не вы, то уж ваша квартира точно имеет все шансы попасть в «Светские хроники»!

Поверьте, при таком уровне подготовки все будет очень весело, главное – берегите себе место, ведь всюду друзья. Есть высокая вероятность где-то под утро застать их на собственной кровати в уставшие-замерзшие позах, и тогда будет очень тяжело объяснить, что ты здесь обычно спишь. Сложно будет получить ответы на жи-

крутит тонны притащенной с собой пластмассы за греческие деньги, легко завтракая апельсинами перед следующим event'ом... Так что почему б не шпильнуть?

Каковы же истинные преимущества данных вариантов self-organized party? Во-первых, не придется искать атмосферу среди пупсов, пробившихся в мегаполис и засоряющих dancefloor как собой, так и своими несчитанными деньгами. Во-вторых, очень мала вероятность, что к вам придут «люди в черном». В-третьих, вообще – вам доступен полный фильтр всего, что вас не устраивает. Да и трудно переоценить наслаждение от возможности подарить ценителям звучание темнокожего жиголо Mount Sims или, например, альтернативного француза John Lord Fonda, тем более если он качает electrotech с вокалом Personal Jesus, и вы станете первым, кто притянул этих электронных виртуозов в Украину!



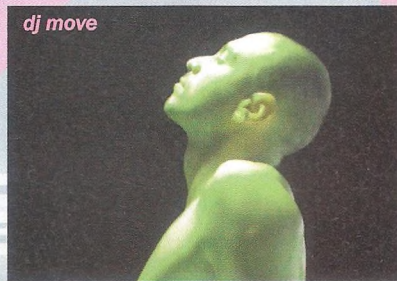
**Sex in Dallas**

вой вопрос: «Кто пролил Cura-сао на белоснежные шкуры у кровати?». В общем, лучше это все предупредить, чем бороться с последствиями.

Чтобы избежать множества хлопот у себя дома, можно, конечно, отчалить в тур с тусз. Берешь компактный чартерный jet – и на Ибицу! Или в Мексику, или даже в Dubai, или, на крайняк, в Ларнаку – там примерно за тысячу-две твердой валюты можно организовать виллу и славно пошуметь. Да и Danny Howells'a можно подтащить, все равно он рядом – в Basement club

Видимо, есть варианты альтернативного общества и времяпровождения, так что вам осталось лишь выбрать: становиться завсегдатаем местных клубов и мечтать, когда же здесь будет как в Deutcheland, или в New York, или... творить культуру самостоятельно, чего всем и желаю!

**dj move**





# IT-Expo'2006

[www.it-expo.com.ua](http://www.it-expo.com.ua)

## 10-13 жовтня 2006

Міжнародний Виставковий Центр  
Броварський пр-т, 15, Київ

XVII Міжнародна спеціалізована  
**Виставка**  
**ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

Організатори:



Медіа партнери:



Генеральні інформаційні спонсори:



Інформаційний спонсор:



Інтернет партнер:



**ПРЕМ'ЄР ЕКСПО**

вул. Пимоненка, 13-б, Київ, Україна, 04050

Тел: +38(0) 44 4514160, Факс: +38(0) 44 4514161, e-mail: [comp@pe.com.ua](mailto:comp@pe.com.ua), [www.it-expo.com.ua](http://www.it-expo.com.ua)





# Хван Тай Ким: НОВАЯ ВОЛНА В МОРЕ КОНЦЕПТ-АРТА



**К**огда первые его концепты появились в Сети, тут же возникла целая армия фанатов этого корейского художника. Его стиль был настолько отличным от привычного аниме-стиля — слишком реалистичным и не-



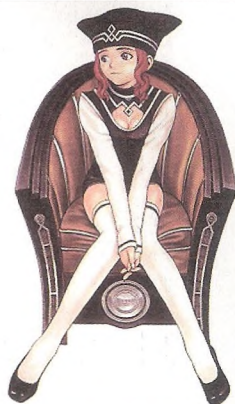
имоверно крутым одновременно, — что слава нашла его в считанные недели. Хван Тай Ким стал сверхновой молодой звездой игровой индустрии. Даже сверхновой и сверхмолодой: ведь в этом году ему исполнилось всего лишь 23 лет, а первая игра с его дизайном вышла в 2001, когда ему было 23.

Тай Ким обрел популярность благодаря своему этно-киберпанковому дизайну персона-



Аска из Евангелиона  
в вольной интерпретации

жей для серий корейских игр: Magna Carta: Tears of Blood (PS2), War of Genesis: Tempest, War of Genesis III and War of Genesis III: Part 2 (мультиплатформенные). Его дизайн уже



Образец работ Рэнджи Мураты

сейчас проявляется в сотнях работ других художников, которые пытаются скопировать его стиль. Действительно, Тай Ким виртуозно комбинирует этно-мотивы, интересные фактуры (кожа, мех, пластик) и футуристический дизайн, насыщенный необычными деталями в одежде своих персонажей. Да, по-моему, именно такой одеждой будут блистать

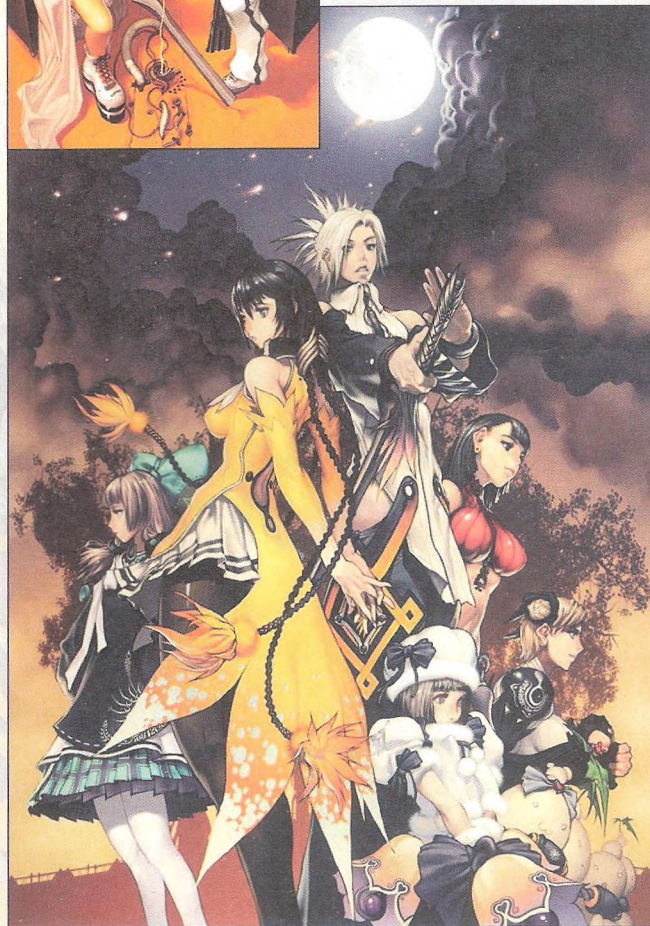
модели на подиумах Парижа году эдак... в 2080-м.

Как ни странно, этот художник сначала планировал построить карьеру в музыке в качестве композитора, позже, попрактиковавшись на выпуске некоторых пилотных серий новых аниме-проектов и рисовании иллюстраций, он вы-



Игровое воплощение персонажа

брал игровую индустрию. Дослужившись до главного визуального дизайнера в Softmax, Тай Ким понял, что надо идти в художественный институт. Однако в своих интервью он утверждает, что все технические рисунки, которые ему нужно было сдать для поступления, ему помогли гораздо





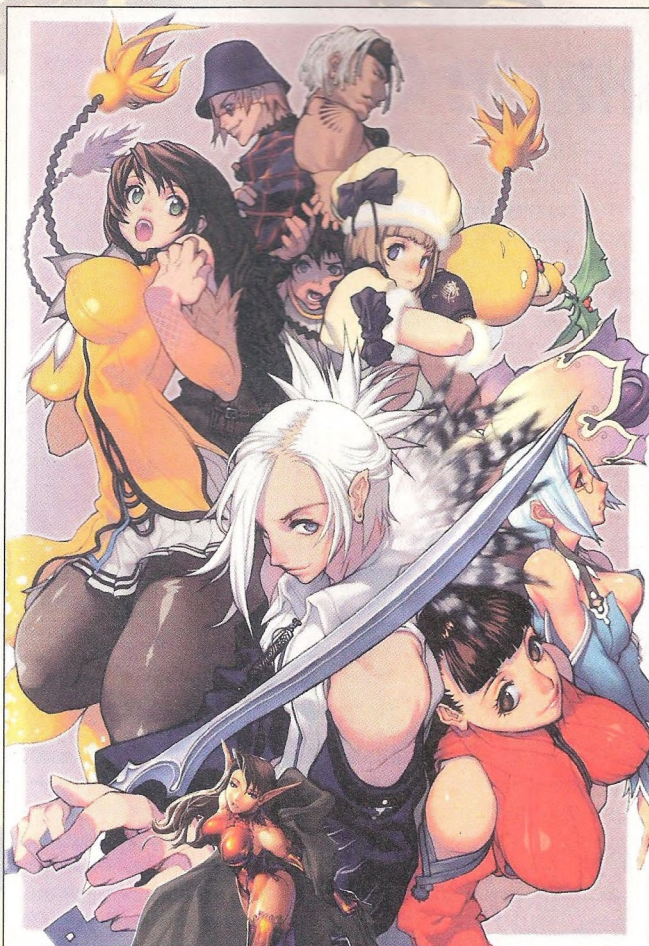
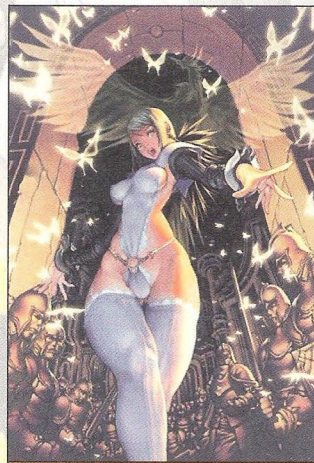
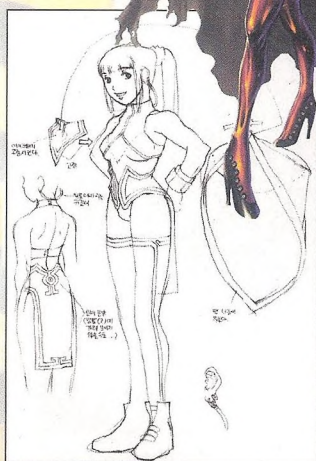


рисунок строится на динамике и светотени, объеме. В работах Тай Кима прослеживается влияние американских и европейских комиксов, его излюбленный прием – сложные и динамичные позы персонажей, многие из которых – это очень эффектные и сексуальные фигуристые барышни. Тем не менее даже критики относятся



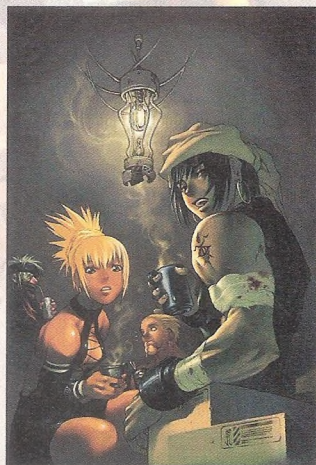
Очередное фигуристое чудо

к нему благосклонно. Некоторые утверждают, что он развил и поставил на новый уровень стиль Рэнжи Мураты (концепт-арт для аниме сериалов Last Exile и Blue Submarine № 6). Однако его техника исполнения больше напоминает работы не менее талантливого и знаменитого Масамуне Широ (аниме GITS, GITS: Innocence, Appleseed и другие). Таким образом, получается эффектная комбинация, которую Тай Ким воплощает с помощью компьютерной графики. Кста-

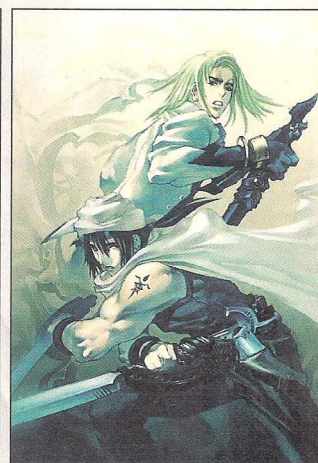


больше, чем сама учеба. Успехи на художественном поприще он сумел реализовать не только в дизайне и иллюстрациях, он также занимался созданием непосредственно 3D-моделей для игр. Чаще всего он признается в пристрастии к RPG, файтингам и гоночным играм.

Говоря о своем стиле рисования, Ким соглашается с тем, что он больше западный, чем восточный. Ведь на Востоке принято, что рисунок строится на линиях, а на Западе любой



ти, говорят, что для дизайна нужен сверхмощный компьютер, без которого будет сложно, но Тай Ким работает на ПК



с конфигурацией Pentium 3 700 МГц, 512 Мб памяти, с планшетом Wacom Tablet и программой для рисования Painter 6.0.

Несмотря на все его успехи, пока еще не издан ни один его официальный артбук. Однако его работы были опубликованы



во многих сборниках и арт-изданиях: Comickers Art Style Vol.1 (японское издание), OXIDE, OXIDE 2: Carta Numinous, OXIDE 2x, Act III: Scene 8, Io: Art of the Wired, игровой Ragnarok Online Official Fan Book, Range Murata's Robot vol.05, Japanese Comickers 2: Draw Manga and Anime Like Japan's Hottest Artists. Его постоянно приглашают в комикс-проекты для рисования мощных обложек или нескольких цветных страниц в комиксе. А толпы фанатов продолжают ожидать очередные RPG в его оформлении... Это талант.

Happyness





# Второй Киевский Аниме Фестиваль на подходе!

Официальный сайт фестиваля: [www.anirai.kiev.ua](http://www.anirai.kiev.ua)

**В** прошлых номерах журнала вы уже узнали о том, что в Киеве стали проводиться крупные мероприятия, посвященные японской анимации. В апреле этого года прошел Первый Киевский Фестиваль Аниме. Не заставил себя ждать и второй. Он пройдет с 26 по 29 октября в Доме Кино (ул. Саксаганского, 6, ст. м. Дворец Спорта).

На Первом фестивале было много показов аниме на



с японской культурой, аниме и мангой.

На протяжении феста пройдут различные мастер-классы и лекции, с помощью которых вы сможете узнать: что такое косплей, сложно ли сшить костюм самому или заказать из Японии, как создается анимация, как научиться рисовать в стиле аниме,

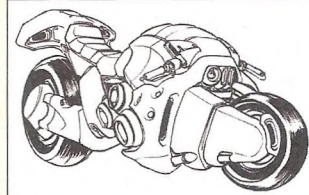


широком экране, но было мало косплея (выступлений активистов в костюмах любимых персонажей). В октябре организаторы решили кардинально исправить ситуацию и предоставить вниманию публики целый ряд интересных мероприятий, связанных



как красить рисунки с помощью компьютерных программ и многое другое.

Дни фестиваля условно поделены на День открытия, второй – День Кавайя, следующий – Готики, последний – закрытие фестиваля. В дни Кавайя и Готики основные мероприятия будут посвящены раскрытию этих популярных тем японской анимационной и косплейной культуры. Например, в день Готики вы услышите лекции о готике в аниме, узнаете, откуда ведет свои корни готичный косплей и как связан японский театр Кабуки с готическим стилем японского ро-



ка – visual key. Сможете оценить усилия отечественных косплееров, которые продемонстрируют свои самые экстравагантные наряды, и послушать готичную музыку в исполнении молодых коллективов.

На закрытии вы сможете посмотреть выступления всех



номинантов основных конкурсов фестиваля, которых в этот раз целых восемь: фанарта, авторского рисунка, манги, косплея-дефиле (на лучший костюм), караоке, косплея-сценки (костюмы +

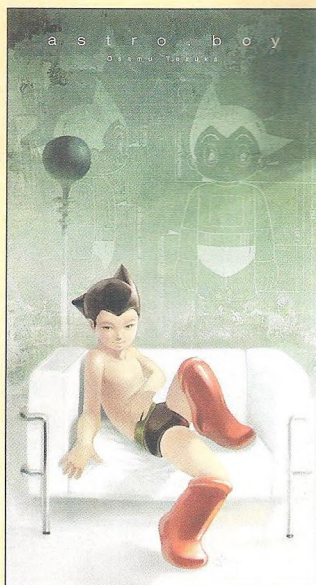


театрализованное выступление), AMV-клипов, аниме-фигурки. Состоится торжественное вручение ценных призов победителям и официальное закрытие фестиваля.

Кроме показов самого нового лицензионного аниме на протяжении четырех дней, также запланированы соревнования на PS2 по культовым японским файтингам. В рамках мероприятия будут показаны самые интересные и смешные AMV-клипы, состоится







выставка-экспозиция рисунков и манги художников, выставка разнообразных аниме-фигурок. Также будет представлен мастер-класс по созданию аниме-фигурок своими руками и мастер-класс по оригами. Запланированы показательные постановочные бои восточных единоборств.

Конечно, организаторы не могут раскрыть всех приготовленных сюрпризов, но, кроме



перечисленного, вас ожидают еще много интересных событий. Таким образом данный фестиваль будет нести не только культурно-развлекательный аспект, а еще и просветительский – в доступной форме любой желающий, даже не знакомый с японской анимацией и связанной с ней субкультурой, сможет узнать, что это такое и с чем его едят. Чувствую, что очень скоро Киев так и до аниме-вечеринок доберется...

Список аниме показов, которые пройдут на фестивале:

• **«Невинность» (GITS2: Innocence)**

Полнометражный фильм, 2005 г., режиссёр Мамору Осии

Долгожданное продолжение легендарного философского киберпанка «Призрак в доспехах», виртуозно исполненная динамичная притча невероятной визуальной силы.

• **«Прочти или умри» (Read or Die)**

OVA-сериал, 2001 г., режиссёр Кодзи Масунари

• **«Карас» (Karas)**

OVA-сериал, 2005 г., режиссёр Кэйити Сато

• **«Войны Венеры» (Venus Wars)**

Полнометражный фильм, 1989 г., режиссёр Йосикадзу Ясухико

• **«Ночные воины» (Night Warriors: Darkstalkers Revenge)**

OVA-сериал, 1997 г., режиссёр Масаси Икаэда

• **«Куклы-паразиты» (Parasite Dolls)**

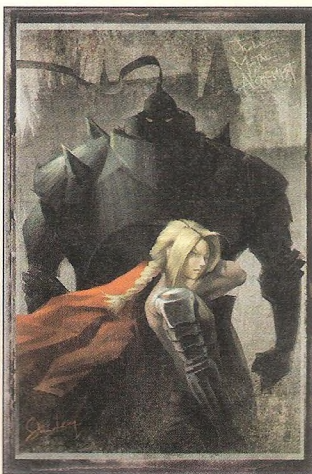
OVA-сериал, 2003 г., режиссёр Кадзута Накадзава

• **«Мертвые листья» (Dead Leaves)**

OVA-сериал, 2004 г., режиссёр Хироюки Иманиси (о нем мы писали в предыдущих номерах журнала)

• **«Призрак в доспехах: комплекс одиночки» (Ghost in the Shell: Stand Alone Complex)**

Телесериал, 2002 г., режиссёр Кэндзи Камияма



• **«Гигант Робо» (Giant Robo)**

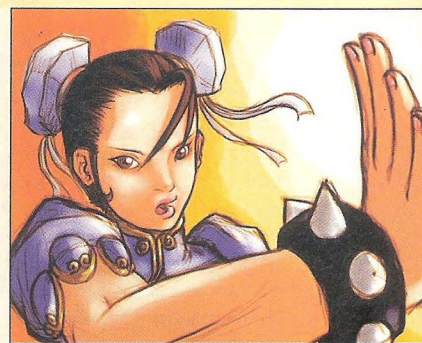
OVA-сериал, 1994 г., Ясучиро Имагава

• **«Макросс-плюс» (Macross Plus)**

OVA, 1995 г., режиссёр Сёдзи Кавамори

• **«Полиция будущего: монстр» (Patlabor WXIII)**

Полнометражный фильм, 2001 г., режиссёр Фумихико Такаяма



• **«Гравитация» (Gravitation)**

OVA-сериал, 1999 г., режиссёр Синъити Ватанабэ

• **«Воскрешение нинзя» (Ninja Resurrection)**

OVA-сериал, 1998 г., режиссёр Ясунори Урата

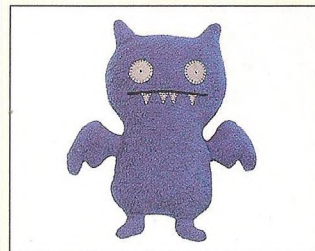
• **«Один» (Odin)**

Полнометражный фильм, 1985 г., режиссёр Эйити Ямамото

• **«Рагнарок» (Ragnarok the Animation)**

Телесериал, 2004 г., режиссёр Мьонг-Джин Ли  
Переложение сверхпопуляр-

ной многопользовательской ролевой игры в анимационный формат позволяет геймерам увидеть на экране полюбившихся персонажей, действующих в рамках уникальной истории из жизни королевства Рун-Мидгарда.



• **«Джинки» (Jinki: Extend)**

Телесериал, 2005 г., режиссёр Масахико Мурата

• **«Гренадёр» (Grenadier)**

Телесериал, 2004 г., режиссёр Хироси Коудзина

• **«Махороматик» (Mahoromatic)**

Телесериал, 2001 г., режиссёр Хироюки Ямага





# Клава для ценителей шутеров

**Е**сть много клавиатур, хороших и разных, маленьких и больших, мультимедийных и простецких... А в последнее время появилось немалое количество «клав», которые созданы специально для ценителей жанра FPS. На них вы не найдете раскладки qwerty или полного цифрного блока, а только то, что нужно для «квакеров» и «контерстрайкеров». Зато с такой «клавой» бегать по игровому миру, не в пример прямоугольной классической клавиатуре, намного удобнее.

В нашу «шпильную» тестовую лабораторию попала одна из немногих клавиатур такого рода, представленных на украинском рынке, — Cyber Snipa Game Pad. Она состоит из двух блоков: основного (где расположены все кнопки) и подставки под ладонь. Интересно, что отделить их друг от друга невозможно, но зато подставка под ладонь свободно сгибается, но это, по большому счету, ни к чему. Подключение осуществляется при помощи USB-порта, Snipa определяется как стандартное устройство (драйвера не требуются) и может параллельно уживаться с любой другой клавиатурой. Все время, пока «клава» включена, на ней светится светодиод синего цвета.

Сначала это все очень забавно и интересно, но со временем начинает серьезно напрягать. А ведь выключить его нельзя. Нет, можно, конечно, применить магическую силу молотка или отвертки, но ведь клавиатура

покупаются не для проведения актов вандализма, ведь так? На клавиатуре нельзя отключать подсветку, зато можно включать дополнительный свет. На задней части корпуса нашелся невзрачный выключатель двух дополнительных светодиодов, которые подсвечивают еще и нижнюю часть клавиатуры. Полный праздник, но в темноте смотрится очень даже эффектно!

Тестирование клавиатуры проводилось в таких популярных играх, как Counter-Strike и Quake. На связку «WASD» очень удобно ложатся пальцы левой руки, большой палец и мизинец тоже почти всегда попадают на близлежащие

клавиши. Удобно переключать и оружие, правда, не сразу привыкнешь, что цифровой блок «1...7» смещен на сантиметр влево по сравнению с обычной клавиатурой, зато за семеркой не нужно далеко тянуться.

В шутерах мы, как правило, очень часто прыгаем. И тут Snipa показала свой первый недостаток: «пробел» слишком мал, и из-за особенности конструкции он тяжело нажимается, а иногда даже западает. То же самое можно сказать

## Технические характеристики

- Комплект: клавиатура + инструкция
- Интерфейс: USB
- Цена: \$ 41 ([www.price.ua](http://www.price.ua))

и о кнопке <CTRL>. К недостаткам также стоит отнести затрудненный доступ к таким кнопкам, как <ALT>, <X>, <C> и <B>. В остальном же клавиатура очень даже неплохая, но сумма в \$ 41, на мой взгляд, можно найти и лучшее применение.

СанСаныч

Устройство предоставлено компанией «Юником консалтинг» ([www.unikom.com.ua](http://www.unikom.com.ua))

РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР

Для размещения  
рекламы в рубрике  
«Реальный базар»  
звоните  
(044) 501-9355



Компьютеры для работы и развлечений  
Человеческие цены  
Качественные комплектующие  
Гарантийное обслуживание

tel (+38 044) 454-08-66  
fax (+38 044) 454-08-67  
@ 3d@3dsystems.com.ua

Basic Home PC 1560 грн!  
Media Home PC 2100 грн!  
Extreme Game PC 3200 грн!

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ  
с доставкой



Тел.: +380 (44) 204-7444  
+380 (44) 599-6612

[www.pristavki.com.ua](http://www.pristavki.com.ua)  
e-mail: [info@pristavki.com.ua](mailto:info@pristavki.com.ua)



**26-29**  
**ЖОВТНЯ**

Виставковий центр  
**КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА**  
вул. Солом'яна, 2-Б

**МОДНЕ, СУЧАСНЕ,  
ЦИФРОВЕ —  
ТВОЄ ЖИТТЯ!**



четверта міжнародна  
**ВИСТАВКА-ШОУ**

# цифро**Манія** :)

**брендів цифрових  
технологій**

**NEW**

**НОВА ЕКСПОЗИЦІЯ**



**територія ігр**

[www.game-expo.com.ua](http://www.game-expo.com.ua)

Співорганізатор  
**Gameplay**

Технологічний партнер



Золотий  
спонсор



Телепартнер



Радіопартнер



Генеральні  
інформаційні  
спонсори



Медіапартнери



Замовляй запрошення на сайті: [www.dmania.euroindex.ua](http://www.dmania.euroindex.ua)

Організатор  
**EUROINDEX**



# Абсолютный максимум в 3D-графике

Для того чтобы воспользоваться преимуществами самой мощной на сегодня 3D-системы, скорее всего, понадобится заменить TFT-монитор на старый добрый ЭЛТ...

**М**ы уже давно понемногу подбирались к проблеме построения квадро-SLI графической системы. Однако все никак не складывалось: материнки под четыре видеокарты в Украине так и не появилось, поэтому в разное время мы пробовали варианты с двухплатными видеокартами GeForce 7900 GX2 и GeForce 7950 GX2. Для системы на видеокартах 7900 GX2 был необходим практически киловаттный блок питания, а для 7950 GX2 очень долго не было драйверов, поддерживающих 4-кратный режим. Вернее, не было драйверов, поддерживающих этот режим официально. Можно было поставить две карточки GeForce 7950 GX2 в режиме SLI, и первая наша попытка сделать это была предпринята еще 27 июня этого года. Все результаты представлены на фото 1. То есть один результат. Из тестов не запустилось ничего, из игр запустилась только Half Life 2 Episode One. Зато эта единственная запустившаяся игра

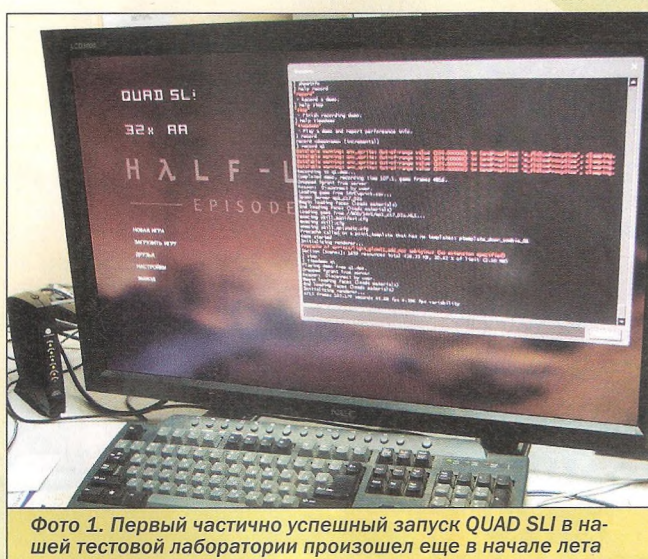


Фото 1. Первый частично успешный запуск QUAD SLI в нашей тестовой лаборатории произошел еще в начале лета

бодро отработала о QUAD SLI и позволила использовать режим 32xAA, что, впрочем, видно на снимке. Прироста в скорости тогда мы, правда, не получили, поэтому систему особо и не тестировали. Сегодня мы знаем, что зря. Но об этом позже.

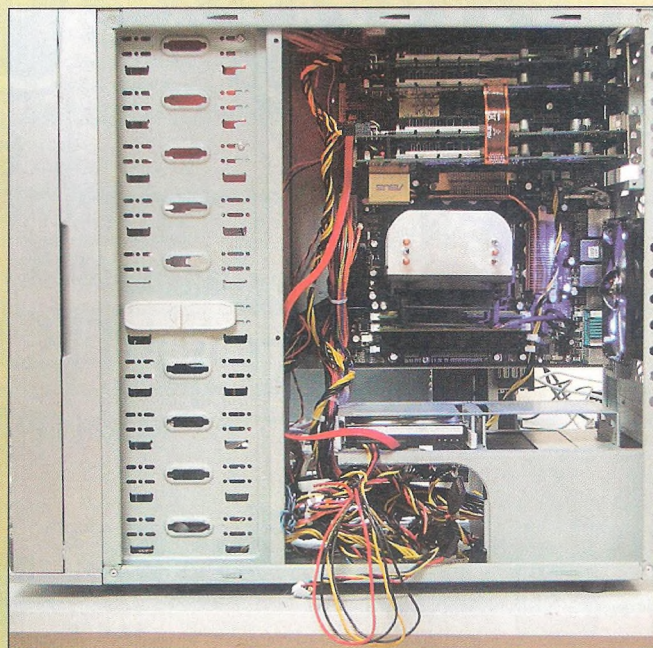
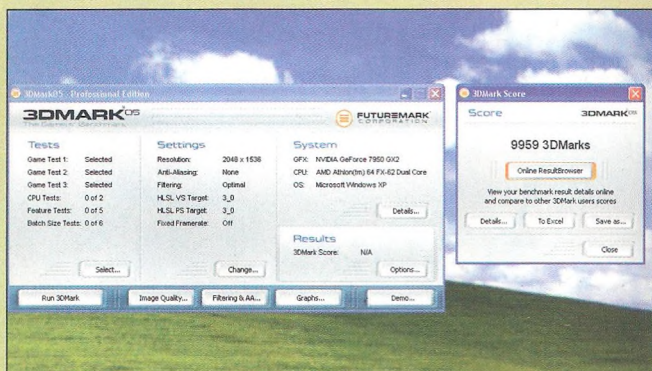
Основной «подопытный» в нашем сегодняшнем тестировании – двухчиповая видеокарта от пока малоизвестной у нас, но очень популярной

работающих вместе. Но, по заявлению фирмы nVidia, это вовсе не пара SLI в одном конструктиве. Система распознает эту карту как одну двухчиповую, и самое главное – карточке нужен только один PCI-E разъем.

Следует отметить, что протестированные нами экземпляры «XFX GeForce 7950 GX2 M520 1GB DDR3 Extreme Edition» являются несколько разогнанными вариантами референса (частота чипа – 500 МГц, частота памяти – 1,2 ГГц), в частности в нашем варианте частота чипа составляет 520 МГц, а памяти – 1,3 ГГц.

Еще в седьмом номере журнала нашего издательского дома PCWORLD (статья «Соревнование 3D альянсов») наша тестовая отмечала, что эта видеокарта на сегодня является

у экстрим-геймеров фирмы XFX. Видеокарта GeForce 7950 GX2 представляет из себя двухэтажную сборку из двух видеокарт,





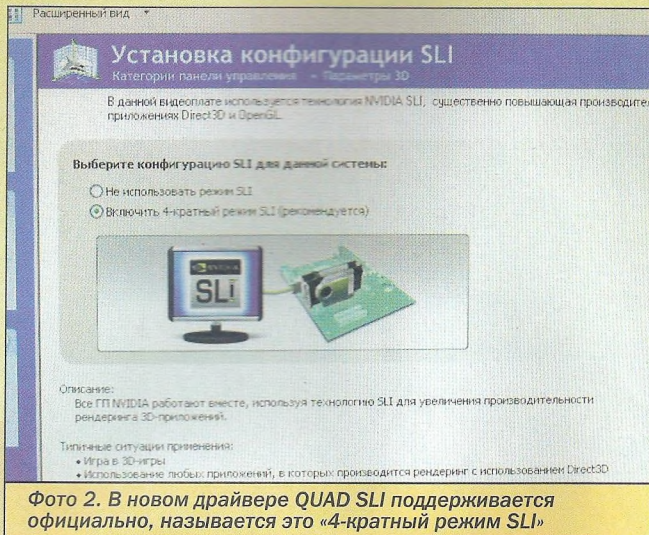


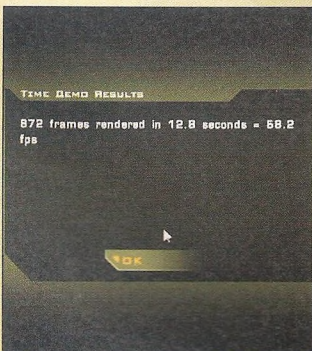
Фото 2. В новом драйвере QUAD SLI поддерживается официально, называется это «4-кратный режим SLI»

оптимальным выбором для построения топовой игровой системы. Теперь мы можем протестировать две такие карты в режиме SLI.

Мы используем тестовую платформу, состоящую из процессора Athlon FX-62 (степпинг 2), материнской платы ASUS M2N32-SLI Deluxe (с обновленным BIOS), винчестером Samsung HD 160JJ 160Gb/7200rpm/8M и памятью Hynix DDR2 PC2-667.

## Мониторозависимость

При тестировании самой мощной на сегодня игровой платформы, доступной в Украине, мы, естественно, хотели получить цифры прироста производительности по отношению к системе с одной видео-



картой. Однако первый цикл испытаний ничего не дал. В стандартно используемом нами при тестировании разрешении 1024x768 система QUAD SLI если и давала прирост в скорости, то в единицы процентов, которые нас не устраивали. Система явно напрашивалась, чтобы ее пого-

нали в более высоких разрешениях. У большинства TFT-мониторов максимальное разрешение, увы, лишь 1280x1024, что не на много выше. В результате на тестовом стенде был установлен уже старенький, но по-прежнему профессиональный монитор Samsung SyncMaster 700 IFT. На мелочи мы размениваться не стали и сразу провели тестирование

Результаты тестирования				
	7950 GX2 1024x768	7950 GX2 2048x1536	QUAD SLI 2048x1536	Прирост
3DMark 05	13719	5382	9959	85 %
3DMark 06	8931	3346	6425	92 %
Quake 4	82	64	68	3 %
FEAR	94	21	68	224 %
FarCry	86	55	84	53 %

в режиме 2048x1536. И тут все стало на свои места. Но прежде чем рассказать о скоростных достижениях, хочется поделиться впечатлениями от качества картинки в играх.

TFT-мониторы сейчас доминируют над всеми другими типами, так будет и в ближайшем обозримом будущем. Однако визуальное впечатление от трубчатого CRT-монитора – хотя бы в нашем тесте – все равно на голову выше. Уже при первых запусках тестов качество картинки 2048x1536 на «пожилом» и неярком CRT-мониторе просто завораживало. Правильные цвета, быстрое и четкое изображение и, самое главное, значительно больший динамический диапазон картинки не только улучшают впечатление от игры, эти все факторы позволяют увидеть противника раньше

и прицелиться быстрее. В общем, при сетевой игре у игрока с CRT-монитором и QUAD SLI видеосистемой всегда будет значительное преимущество в шутерах и очень значительное – в авиасимуляторах.

TFT-мониторы с поддержкой видеорежимов 2048x1536, конечно, есть, но из-за значительно больших размеров пикселя их размер по диагонали, как правило, стартует с 32 дюймов. Перед собой его не поставишь – глаза разведутся ☺. А как телевизором, конечно, им пользоваться можно.

Пользователям TFT-мониторов QUAD SLI позволит выкручивать на максимум значения антиалиасинга, но следует помнить, что он ухудшает качество изображения просто за счет «замыливания» выступающих «гребенкой» пикселей (по-научному – создает плавные цветовые переходы на границах объектов). Поэтому очень мелкие объекты, состоящие из нескольких пикселей, вы не увидите в принципе.

## Редкий случай удвоения

При тестировании в тестовых пакетах 3DMark параметры качества изображения мы не трогали, изменили только разрешение изображения. Сделали мы это для того, чтобы читатели смогли легко сравнить производительность нашей системы с учетверенной площадью экрана и четырьмя GPU со своей системой.

Редакция выражает благодарность компаниям, оказавшим нам помощь в проведении данного тестирования:

- Компанию TechnoPark ([www.technopark.com.ua](http://www.technopark.com.ua)) за предоставленную материнку ASUS M2N32-SLI Deluxe;
- Компанию «Фолгат» ([www.folgat.com](http://www.folgat.com)) за предоставленный блок питания HIGH POWER HPC-560-A12C;
- Компанию «Юником консалтинг» ([www.unikom.com.ua](http://www.unikom.com.ua)) за предоставленную видеокарту XFX GeForce 7950 GX2 M520 1GB DDR3 Extreme Edition, память Hynix DDR2 PC2-667, а также за помощь в сборе и наладке тестовых ПК.

В игровых тестах все настройки качества максимальные. Результаты тестирования приведены в таблице. В ней мы дополнительно привели результаты одиночной карточки при разрешении 1024x768, а также привели процент прироста производительности QUAD SLI по отношению к одиночной карточке в разрешении 2048x1536.

Вообще в вычислительной технике очень редко бывают случаи, когда удвоение ресурсов приводит к удвоению производительности. Однако, как

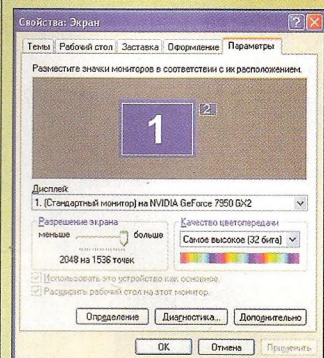


Фото 3. Настройки тестового монитора

это произошло в нашем случае, исключения бывают: вторая видеокарта практически удвоила общую 3D-производительность на высоких разрешениях. 3DMark'и очень хорошо восприняли QUAD SLI. Совершенно потрясающий результат показал FEAR – его скорость более чем утроилась при использовании QUAD SLI, хотя до уровня показателей в разрешении 1024x768 система сильно не дотянула. И игре FarCry QUAD SLI и одиночная карточка практически сравнялись при разрешении 1024x768. А вот Quake 4 показал странные результаты. По всей видимости, ресурсов системы для этой игры оказалось недостаточно не в 3D-графике, а в других компонентах.

Николай Железняк





## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2005 год!

### Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2005 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	5	6,0	Да!	5	4,80
Да!	6	6,0	Да!	6	4,80
Да!	7	6,0	Да!	7	4,80
Да!	8	6,0	Да!	8	4,80
Да!	9	7,0	Да!	9	5,0
Да!	10	7,0	Да!	10	5,0
Да!	11	7,0	Да!	11	5,0
Да!	12	7,0	Да!	12	5,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «Need for Speed»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «Прохождения»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «GTA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 6 «Lineage II»				11,0
ИТОГО					

На диске  
«ШПИЛЬ!» №10  
вы найдете:

### Демо-версии

- Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
- Robotopia
- Another World
- Freaks! Slammin' Traffic

### Патчи

- Prey 1.1
- Линия фронта: Нормандия 1.12Eb
- Линия фронта: Барбаросса 1.03b
- Shadowgrounds 1.05

### Видеоролики

- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- NFS: Carbon
- Marvel: Ultimate Alliance

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_







# просто Magic...

**Монітори Samsung.**  
Побачити незвичайне в звичайному

**Лише уяви...**

**Надшвидке відтворення всіх кольорів життя**

Рекордна швидкість реакції – **2мс!** – тепер стає доступнішою. Нова лінійка рідкокристалічних моніторів **Samsung 731BF/931BF** спроможна відтворити всю багату гаму кольорів життя в його стрімкому русі. Яскравість та природна насиченість кольорів забезпечується небаченим рівнем динамічної контрастності – **2000:1!**

MagicSpeed



MagicTune

МТІ (044) 4583434  
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)  
Алгірі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303  
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)



SyncMaster 731/931BF

**SAMSUNG**